



**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA  
PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN JUAL BELI PADA  
SISWA KELAS III SDN KLAMPISAN 02 PARE KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

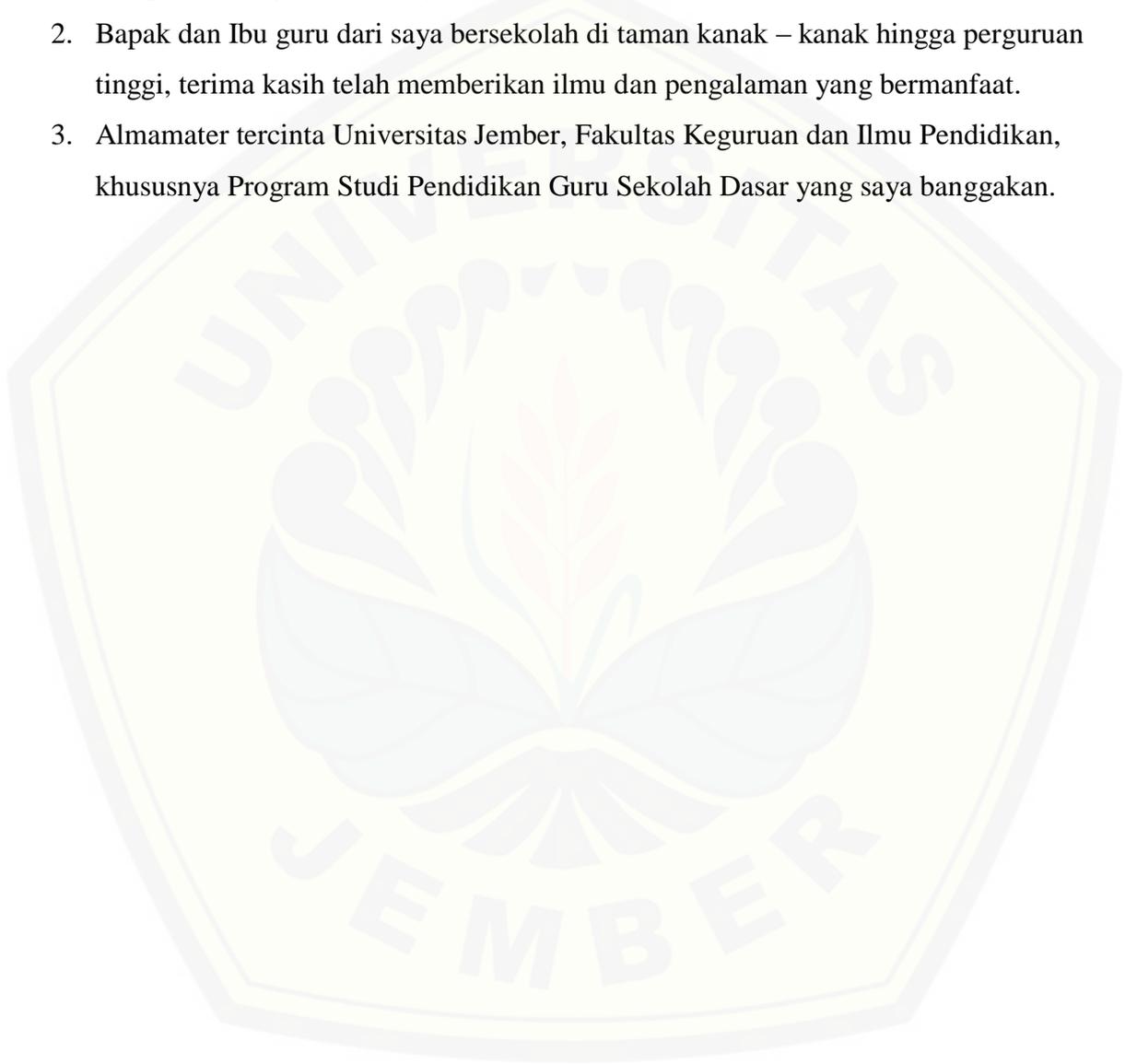
**Ratih Ika Prastiwi  
NIM 110210204112**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Supeno dan Ibu Lamiyem, yang selalu memberikan, doa, dukungan, kasih sayang, semangat, dan pengorbanan dalam bentuk waktu, tenaga, dan biaya selama saya menuntut ilmu.
2. Bapak dan Ibu guru dari saya bersekolah di taman kanak – kanak hingga perguruan tinggi, terima kasih telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat.
3. Almamater tercinta Universitas Jember, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang saya banggakan.



## MOTTO

Aku memiliki kepercayaan bahwa aku bisa melakukan, aku akan mencapai kemampuan untuk melakukannya, meskipun pada awalnya aku tidak memiliki kapasitas tersebut.

(Mahatma Gandhi)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Evelyn Davs, "21 Quote Mahatma Gandhi yang Mengubah Cara Pandangmu Terhadap Hidup" (<https://www.idntimes.com/life/inspiration/evelyn-davsy/21-kutipan-inspirasi-mahatma-gandhi-yang-akan-mengubah-hidupmu/full>, diakses pada 18 Februari 2019, 2019)

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratih Ika Prastiwi

NIM : 110210204112

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jual Beli Pada Siswa Kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri” adalah benar – benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa dana tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta mendapatkan sanksi akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 17 Januari 2019

Yang menyatakan,

**Ratih Ika Prastiwi**

NIM 110210204112

**SKRIPSI**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA  
PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN JUAL BELI PADA  
SISWA KELAS III SDN KLAMPISAN 02 PARE KEDIRI**

Oleh

**Ratih Ika Prastiwi  
NIM 110210204112**

**Pembimbing**

**Dosen Pembimbing Utama : Dra. Yayuk Mardiaty, M. Pd.**

**Dosen Pembimbing Anggota : Chumi Zahroul Fitriyah, S. Pd., M. Pd.**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA  
PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN JUAL BELI PADA  
SISWA KELAS III SDN KLAMPISAN 02 PARE KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Nama Mahasiswa : Ratih Ika Prastiwi**  
**NIM : 110210204112**  
**Angkatan Tahun : 2011**  
**Daerah Asal : Kediri**  
**Tempat, tanggal lahir : Kediri, 23 September 1993**  
**Jurusan/ Program : Ilmu Pendidikan/ PGSD**

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dra. Yayuk Mardiaty**  
**NIP 19580614 198702 2 001**

**Chumi Zahroul Fitriyah, S. Pd., M. Pd.**  
**NIP 19770915 200501 2 001**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jual Beli Pada Siswa Kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 30 Januari 2019  
Jam : 8.50 WIB – 10.40 WIB  
Tempat : Ruang 35D 105 Gedung III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

**Dra. Yayuk Mardiaty**

NIP 19580614 198702 2 001

**Chumi Zahroul Fitriyah, S. Pd., M. Pd.**

NIP 19770915 200501 2 001

Anggota I,

Anggota II,

**Dr. Muhtadi Irvan**

NIP 19540917 198010 1 002

**Drs. Imam Muchtar, S. H., M. Hum.**

NIP 19540712 198003 1 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

**Prof. Drs. Dafik, M. Sc., Ph. D**

NIP 19680802 199303 1 004

## RINGKASAN

**Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jual Beli Pada Siswa Kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri;** Ratih Ika Prastiwi, 110210204112; 2019; 58 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari – hari, terutama anak dalam menghadapi hidup. Melalui pembelajaran IPS, siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan sikap, dan kepekaan sosial dalam menghadapi tantangan hidup. Mengingat pentingnya mata pelajaran IPS, pendidik hendaknya meningkatkan proses pembelajaran IPS sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menggunakan metode yang menarik dalam pembelajaran seperti metode *role playing*. Pemilihan metode *role playing* merupakan salah satu metode yang membuat siswa menjadi aktif sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi bermakna bukan hanya mendengarkan dan mencatat saja, tetapi siswa diajak secara langsung untuk mempraktekkan tokoh yang ikut dalam organisasi yang ada di sekolah maupun masyarakat. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli pada siswa kelas III di SDN Klampisan 02 Pare Kediri tahun ajaran 2018 – 2019?". Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli siswa kelas III di SDN Klampisan 02 Pare Kediri tahun ajaran 2018 – 2019.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Klampisan 02 Pare Kediri dimulai tanggal 11 Januari 2019 sampai 19 Januari 2019. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 15 orang, yang terdiri dari 7 siswa laki – laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) perencanaan; (2) tindakan ; (3) observasi; dan (4) refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar pada tahap pra siklus sebesar 65,27% ( kategori aktif), Pada siklus I aktivitas belajar siswa sudah mengalami peningkatan sebesar 66,90% (kategori aktif) dan aktivitas belajar siswa pada siklus 2 meningkat sebesar 70,47% (kategori aktif). Hasil belajar pra siklus 68,2% ( kategori cukup baik), pada siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 69,8% ( kategori baik), pada

siklus 2 hasil belajar siswa meningkat menjadi 76,73% (kategori baik). Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli pada siswa kelas III di SDN Klampisan 02 Pare Kediri tahun ajaran 2018 – 2019. Saran penelitian untuk guru kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri, sebaiknya menjadikan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran alternatif khususnya dalam mata pelajaran IPS. Saran untuk kepala sekolah, pembelajaran ini dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai serta mutu pendidikan dapat meningkat. Saran untuk peneliti lain, sebaiknya menerapkan metode *role playing* pada pokok bahasan selain kegiatan jual beli untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di sekolah lainnya.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Plying* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jual Beli Pada Siswa Kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri”.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih kepada:

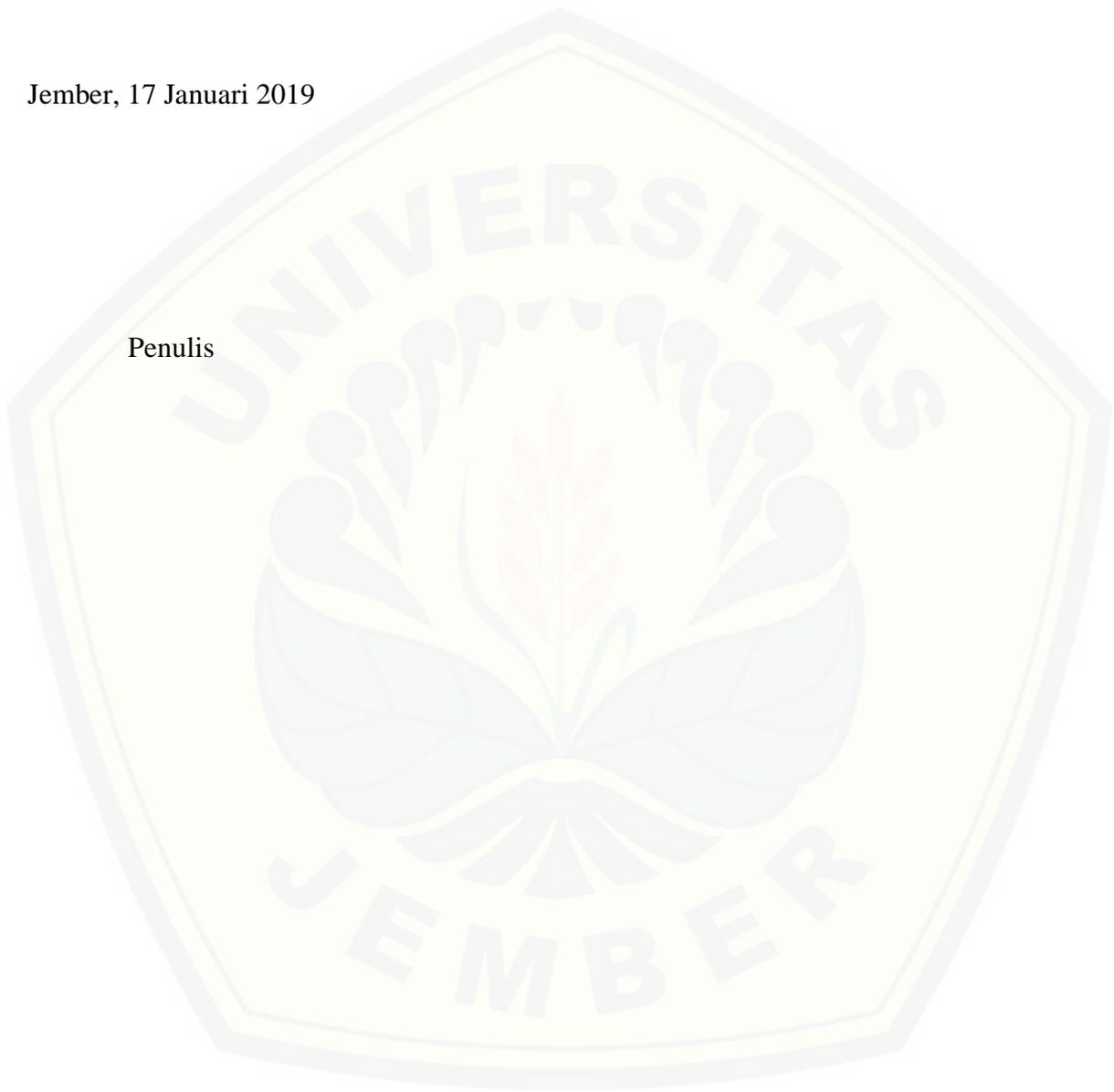
1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Agustiningih, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
5. Dra. Yayuk Mardiaty, M.A., selaku dosen pembimbing I, Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II, Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd., selaku dosen pembahas dan Drs. Imam Muchtar, S. H., M.Hum., selaku dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu, perhatian, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dengan penuh kesabaran demi penyusunan skripsi ini;
6. Dra. Tutik, selaku kepala sekolah SDN Klampisan 02 Pare Kediri dan Opi Andarista, S.Pd., selaku guru kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri yang telah membantu kelancaran dalam pelaksanaan penelitian;
7. Terima kasih kepada orang tua saya, ayah Supeno dan ibu Lamiyem yang selalu memberi kasih sayang, sabar mendampingi, memotivasi, menasehati, dan mendoakan tanpa pernah putus demi terselesaikannya skripsi ini;
8. Terima kasih juga untuk teman dekat saya Angga Rizky Riananda yang tidak pernah bosan mengingatkan dan memotivasi untuk tidak patah semangat menyelesaikan skripsi ini;
9. Terima kasih juga untuk teman Gojek, bapak Kukuh, bapak Wawat, dan Nofan yang selalu mendukung dan membantu saya agar semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terima kasih juga untuk teman program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2011, yaitu Qory, Nellya, Tiwi, Liyan, Robi, Aida, yang selalu membantu dan mendukung demi terselesaikannya skripsi ini;

11. Terima kasih untuk teman kos Karimata Gang Murni No. 50, Nisa, mbak Dian, mbak Hani, yang selalu mengingatkan agar tidak putus asa menyelesaikan skripsi ini;
12. Serta banyak pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.

Jember, 17 Januari 2019

Penulis



**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD .....	6
2.2 Materi Kerjasama .....	8
2.3 Metode Pembelajaran.....	9
2.4 Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	9
2.5 Aktivitas Belajar .....	16
2.6 Hasil Belajar.....	17
2.7 Penelitian Terdahulu .....	18

2.8 Kerangka Berpikir .....	20
2.9 Hipotesis Tindakan .....	21
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	22
3.2 Subjek Penelitian .....	22
3.3 Jenis Penelitian.....	22
3.4 Definisi Operasional .....	23
3.5 Desain Penelitian .....	23
3.6 Prosedur Penelitian .....	24
3.7 Metode Pengumpulan Data .....	27
3.8 Analisis Data .....	28
<b>BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	31
4.2 Analisis Data .....	44
4.3 Hasil Wawancara .....	52
4.4 Pembahasan .....	52
4.5 Temuan Penelitian .....	55
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
2.1 Langkah – langkah penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i> .....	14
3.1 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa .....	29
3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa.....	30
4.1 Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus Menurut Indikator Aktivitas .....	32
4.2 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus .....	33
4.3 Kriteria Hasil Belajar Siswa Pra Siklus .....	34
4.4 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Menurut Indikator Aktivitas .....	38
4.5 Kriteria Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	39
4.6 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Menurut Indikator Aktivitas .....	42
4.7 Kriteria Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	43
4.8 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menurut Indikator Aktivitas dari Pra Siklus ke Siklus I.....	44
4.9 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menurut Indikator Aktivitas dari Siklus I ke Siklus II .....	45
4.10 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menurut Indikator Aktivitas dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	45
4.11 Peningkatan Aktivitas Siswa Menurut Kriteria Aktivitas dari Pra Siklus ke Siklus I.....	47
4.12 Peningkatan Aktivitas Siswa Menurut Kriteria Aktivitas dari Siklus I ke Siklus II.....	47
4.13 Peningkatan Aktivitas Siswa Menurut Kriteria Aktivitas dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II .....	48
4.14 Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus ke Siklus I.....	49
4.15 Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II .....	50
4.16 Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus ke Siklus II .....	50
4.17 Peningkatan Skor Rata – Rata Secara Klasikal	

Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II..... 54



**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	20
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart .....	24
4.1 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus Menurut Indikator Aktivitas.....	32
4.2 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus Menurut Kriteria Aktivitas Belajar .....	33
4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Pra Siklus .....	34
4.4 Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menurut Indikator Aktivitas dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II .....	46
4.5 Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menurut Kriteria Aktivitas dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	47
4.6 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	51
4.7 Diagram Peningkatan Skor Rata – Rata secara Klasikal Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian .....	59
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	60
C. Daftar Nama Siswa .....	62
D. Wawancara.....	63
E. Pedoman Observasi .....	68
F. Hasil Belajar Siswa .....	83
G. Silabus .....	92
H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	100
I. Teks Bermain Peran .....	121
J. Lembar Kerja Kelompok (LKK) .....	133
K. Soal Test .....	137
L. Kisi – Kisi Soal Test .....	143
M. Materi Pembelajaran.....	155
N. Foto Kegiatan .....	158
O. Biodata Peneliti .....	160
P. Surat Penelitian.....	161

## BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Penjelasannya diuraikan sebagai berikut.

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sangat penting di jenjang pendidikan dasar karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda. Pengenalan tentang masyarakat tempat mereka tinggal sebagai anggota diwarnai oleh lingkungan mereka. Melalui pembelajaran IPS, siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan sosial dalam menghadapi tantangan – tantangan hidup. Selanjutnya, mereka diharapkan kelak mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, pengetahuan sosial dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus.

Berdasarkan uraian di atas, maka Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama anak dalam menghadapi hidup. Mengingat pentingnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, pendidik hendaknya meningkatkan proses pembelajaran IPS, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menggunakan metode-metode yang menarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa kelas III di SDN Klampisan 02 Pare Kediri pada tanggal 09 Oktober 2018, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPS walaupun guru sudah menggunakan beberapa macam metode pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi dan pemberian tugas, siswa masih kurang tertarik dengan pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 09 Oktober 2018 terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SDN

Klampisan 02 Pare Kediri, diperoleh aktivitas belajar siswa, yaitu 83,33% keaktifan siswa dalam membaca, yang artinya dari 15 siswa, 9 siswa fokus membaca. Untuk keaktifan siswa dalam mengeluarkan pendapat, didapat persentase sebesar 53,33%, karena hanya ada beberapa siswa yang mau mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapatnya. Mereka masih malu untuk mengemukakan pendapatnya. Sedangkan keaktifan siswa dalam mendengarkan sebesar 61,66%, karena dari 15 siswa, 3 siswa yang serius mendengarkan. Persentase keaktifan siswa dalam mencatat penjelasan guru sebesar 71,66%, karena ada beberapa siswa yang masih asyik berbicara dengan temannya daripada mencatat penjelasan dari guru. Keaktifan siswa dalam menanggapi penjelasan guru sebesar 56,66% karena siswa terlihat ragu dan malu dalam menyampaikan tanggapan. Untuk keaktifan siswa dalam menaruh minat/bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, didapat persentase sebesar 63,33%. Ada beberapa siswa terlihat bosan karena metode yang digunakan guru biasa – biasa saja.

Aktivitas siswa yang didapatkan dari pengamatan langsung pada saat pembelajaran berlangsung di antaranya membaca, bertanya/ mengeluarkan pendapat, mendengarkan penjelasan guru, mencatat penjelasan guru, menanggapi penjelasan guru, dan menaruh minat/ bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari macam-macam aktivitas belajar tersebut, tidak semua siswa yang melakukannya. Ada beberapa siswa yang asyik bercerita sendiri dengan temannya, tidak mencatat materi atau penjelasan yang telah diberikan oleh guru, bermain di dalam kelas, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kurang baik. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 09 Oktober 2018, diperoleh hasil belajar siswa dari nilai ulangan harian yaitu 4 siswa dari 15 siswa atau 26,67% termasuk dalam kriteria sangat baik, 4 siswa dari 15 siswa atau 26,67% termasuk ke dalam kriteria baik, 3 siswa dari 15 siswa atau 20% termasuk dalam kriteria cukup, 3 siswa dari 15 siswa atau 20% termasuk dalam kriteria kurang, dan 1 siswa dari 15 siswa atau 6,66% termasuk dalam kriteria sangat kurang.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka dibutuhkan adanya variasi dalam proses pembelajaran siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri. Salah satu variasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Metode atau pendekatan merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode dan pendekatan dalam proses pembelajaran yang dipilih guru merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan salah satunya ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Banyak sekali metode pembelajaran yang dapat dipakai dalam pembelajaran yang berfungsi untuk menarik minat siswa untuk belajar. Metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa dalam materi jual beli yaitu metode pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, di mana siswa harus memainkan peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung kegiatan jual beli yang ada di sekitar mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Alasan memilih metode *role playing* yaitu karena dalam metode ini siswa dituntut secara langsung mempraktekkan jual beli, sehingga siswa paham dengan pembelajaran yang telah dilakukan dan tertanam dalam ingatan siswa. Metode ini juga membuat siswa tertarik mengikuti pelajaran karena masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Selain itu, dapat menumbuhkan sikap pengertian, jujur, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk. Siswa juga dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup karena merasa menghayati sendiri

permasalahannya, serta siswa juga aktif mengamati dan mengajukan kritik dan saran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jual Beli Pada Siswa Kelas III SDN Klampisan 02 Pare.”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli pada siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri tahun ajaran 2018/ 2019?
2. Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli pada siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri tahun ajaran 2018/ 2019?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri tahun ajaran 2018/ 2019.
2. untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri tahun ajaran 2018/ 2019.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa sebagai sumber belajar, baik bagi guru, lembaga pendidikan, maupun peneliti sendiri. Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut,

1. bagi siswa,  
melalui metode pembelajaran *role playing* ini, suasana belajar mengajar akan dibuat menyenangkan, sehingga membuat siswa menjadi termotivasi dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran. Siswa juga dituntut untuk selalu aktif dalam pembelajaran.
2. bagi guru,  
*role playing* dapat dijadikan alternatif baru dalam pemilihan metode pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.
3. bagi pihak sekolah,  
dapat memberikan sumbangan yang positif bagi pihak sekolah dalam pengembangan metode pembelajaran guna meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa serta untuk meningkatkan kemampuan profesional guru.
4. bagi peneliti lain,  
metode ini dapat dijadikan rujukan dalam pemilihan metode pembelajaran untuk penelitian serupa berikutnya.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dipaparkan tinjauan pustaka yang terdiri atas: 1) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), 2) materi jual beli, 3) metode pembelajaran, 4) metode pembelajaran *role playing*, 5) aktivitas belajar siswa, 6) hasil belajar siswa, 7) penelitian sebelumnya, 8) kerangka berfikir, dan 9) hipotesis tindakan.

### 2.1 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

#### 2.1.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan bidang studi baru, karena dikenal sejak diberlakukan kurikulum 1975. Menurut Hamalik (1992:3), Ilmu Pengetahuan Sosial (bahasa asing: *social studies*) merupakan suatu bidang studi (bahasa asing: *broadfield*) yakni merupakan kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran, seperti: ilmu bumi, ekonomi-politik, sejarah, anthropologi, dan sebagainya. Pendidikan IPS penting diberikan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, karena siswa sebagai anggota masyarakat perlu mengenal masyarakat dan lingkungannya. Untuk mengenal masyarakat siswa dapat belajar melalui media cetak, media elektronika, maupun secara langsung melalui pengalaman hidupnya ditengah – tengah masyarakat.

Sebagai guru SD, pengetahuan yang berhubungan dengan disiplin ilmu-ilmu sosial sangat diperlukan, baik yang berhubungan dengan ruang lingkup bahasannya, obyek yang dipelajari, maupun metode/ pendekatan dari tiap-tiap disiplin ilmu-ilmu sosial tersebut. Dengan menguasai konsep-konsep IPS yang bersumber dari masyarakat dan lingkungan, dapat menambah wawasan yang lebih luas dan mendalam.

### 2.1.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan (Dikti, 2008:24) sebagai berikut.

1. Membelajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Tujuan tersebut agar dapat tercapai, harus diajarkan sejak dini kepada anak. Hal ini dilakukan karena tantangan-tantangan kehidupan yang akan dihadapi anak nantinya.

### 2.1.3 Karakteristik Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya. Karakteristik pendidikan IPS dibagi menjadi 2 (Hidayati, 2008:26), yaitu sebagai berikut.

#### 1. Materi IPS

Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya;
- kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi;
- lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh;

- kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar; dan
- anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

## 2. Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS

Strategi penyampaian pembelajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/ tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Hal tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama kali dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

### 2.2 Materi Jual Beli

Salah satu materi IPS yang diajarkan di SD ialah mengenai jual beli. Materi ini sangat berkaitan dengan kehidupan kita sehari-hari. Contoh dari kegiatan jual beli yang biasa kita jumpai dan lakukan di rumah adalah membantu ibu berbelanja sayur di tukang sayur, membeli obat di apotek, membeli peralatan tulis di toko buku, dan lain – lain. Jual beli bisa terjadi apabila terjadinya pertemuan antara penjual dan pembeli serta terjadi kesepakatan antar keduanya. Selain di rumah, kegiatan jual beli dapat ditemui di sekolah.

Keterkaitan antara materi dengan kehidupan sehari-hari siswa mempermudah peneliti untuk menjelaskan materi tersebut. Metode pembelajaran yang digunakan pun juga dapat membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Melalui metode *role playing*, siswa dituntut untuk memainkan peran-peran yang sudah dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung kegiatan jual beli yang ada di sekitar dalam kehidupan sehari-hari.

## 2.3 Metode Pembelajaran

### 2.3.1 Pengertian Metode Pembelajaran

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Menurut Sanjaya (dalam Mulyono, 2012:16), metode adalah *a way in achieving something* (cara dalam mencapai sesuatu). Pengertian metode pembelajaran sendiri menurut Mulyono (2012:16) adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara praktis/ mudah yang diambil agar tujuan pembelajaran tercapai.

### 2.3.2 Macam – Macam Metode Pembelajaran

Macam-macam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Abimanyu, 2008:6) adalah, sebagai berikut: metode ceramah, metode Tanya jawab, metode demonstrasi, metode diskusi, metode *role playing* (bermain peran), pemberian tugas, kerja kelompok, karya wisata, dan metode penemuan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran *role playing* untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS pokok bahasan jual beli. Penggunaan metode *role playing* ini juga atas pertimbangan bahwa metode tersebut akan membuat siswa aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran IPS.

## 2.4 Metode Pembelajaran *Role Playing*

### 2.4.1 Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Sanjaya (2006:161), *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Jadi, *role playing* adalah cara mempraktekkan tingkah laku seseorang atau tokoh tertentu yang sudah ditentukan dalam sebuah cerita maupun kejadian nyata. Menurut Winataputra (dalam Tobibah, 11), karakteristik metode *role playing* yaitu: (1)

kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya, (2) kegiatan secara kelompok, (3) aktivitas komunikasi, (4) alternatif untuk pembelajaran sikap, (5) peran guru sebagai pembimbing, (6) ada topik permasalahan, dan (6) ada peran yang perlu dimainkan siswa.

Dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan.

Menurut Uno (2011:26), proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaan, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

#### 2.4.2 Langkah-Langkah Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Shaftel dan Shaftel (dalam Mulyono, 2012:48) ada beberapa tahapan *role playing* yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik

Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

2. Memilih partisipan/ peran

Tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

3. Menyusun tahap-tahap peran

Pada tahap ini, para pemeran menyusun garis – garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan.

4. Menyiapkan pengamat

Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

5. Tahap pemeranan

Pada tahap ini, para peserta didik mulai bereaksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan akan ditunjukkan.

6. Diskusi dan evaluasi pembelajaran

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan, selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

#### 7. Pemeranan ulang

Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

#### 8. Diskusi dan evaluasi tahap dua

Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah kehidupan.

#### 9. Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan.

Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Hal yang paling penting dalam bermain peran ialah terjadinya saling tukar pengalaman. Pada tahap akhir, para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman, dan sebagainya.

#### 2.4.3 Kekurangan dan Kelebihan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Seperti metode pembelajaran lainnya, metode pembelajaran *role playing* juga memiliki kekurangan dan kelebihan dalam penerapannya pada kegiatan pembelajaran. Kekurangan dan kelebihan metode ini akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Kelebihan

Beberapa kelebihan dari metode *role playing* (Roestiyah, 2001:93) ialah sebagai berikut.

- Siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka.
- Dapat menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk.
- Siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya.
- Siswa aktif mengamati dan mengajukan kritik dan saran.

b. Kekurangan

Metode *role playing* sendiri juga memiliki beberapa kekurangan (Roestiyah, 2001:92), yaitu:

- Apabila guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka *role playing* tidak akan berhasil.
- Apabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, akan mengacaukan berlangsungnya *role playing*.
- Dalam hubungan antarmanusia, selalu memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan seseorang, jangan sampai ditinggalkan, sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang.

c. Cara mengatasi kekurangan

Setiap metode pembelajaran pasti mempunyai kekurangan, termasuk metode pembelajaran *role playing*. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, ada beberapa hal yang dapat dilakukan, yaitu guru harus memahami dan menguasai materi yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik karena tidak semua materi bisa menggunakan metode *role playing*.

#### 2.4.4 Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS SD

Dalam pembelajaran, guru tidak cukup hanya menyampaikan pengetahuan saja, akan tetapi harus mampu menciptakan kelas yang penuh perhatian. Hal ini bertujuan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini, akan diterapkan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS untuk pokok bahasan jual beli. Dengan menerapkan metode ini, akan dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa karena melalui penerapan *role playing* siswa dapat memerankan secara langsung suatu kejadian sehingga siswa dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

Penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS pokok bahasan jual beli dilaksanakan melalui 3 tahap kegiatan, yaitu: 1) kegiatan awal, 2) kegiatan inti, dan 3) kegiatan penutup. Adapun penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS untuk pokok bahasan jual beli adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *role playing*, pokok bahasan Jual Beli

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuka pelajaran dengan berdoa, memberi salam, dan mengecek kehadiran siswa.</li> </ul>	Merespon penjelasan guru
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan apersepsi.</li> </ul>	

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i>.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti Pertemuan I</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan materi tentang jual beli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan penjelasan guru</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Memilih partisipan/ peran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan membagikan naskah drama untuk dipelajari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membentuk kelompok yang sudah ditentukan dan mempelajari naskah drama.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun tahap – tahap peran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membantu menyusun garis besar adegan dengan mengajukan pertanyaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun garis besar adegan dengan berbicara spontan.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyiapkan pengamat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meminta kelompok lain untuk mengamati jalannya bermain peran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati kelompok yang sedang bermain peran</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemeranan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengawasi jalannya bermain peran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain peran sesuai dengan tokoh yang diperankan.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi dan evaluasi pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan tugas kelompok dalam bentuk LKK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan LKK dengan cara berdiskusi</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan diskusi bersama dari hasil bermain peran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan diskusi bersama dari hasil bermain peran</li> </ul>

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberi evaluasi hasil belajar dengan memberikan tes tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan tes tulis</li> </ul>
<b>Pertemuan II</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemeranan ulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengawasi jalannya bermain peran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan bermain peran sesuai dengan naskah</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi dan evaluasi tahap kedua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan tugas kelompok berupa LKK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan LKK dengan cara berdiskusi</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membimbing dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan diskusi bersama dari hasil bermain peran</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberi evaluasi hasil belajar dengan memberikan tes tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan tes tulis</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama dengan siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama dengan guru</li> </ul>
<b>Kegiatan akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menutup pembelajaran dengan berdo'a dan memberi salam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdoa bersama – sama dan menjawab salam</li> </ul>

## 2.5 Aktivitas Belajar

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan untuk belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Artinya, siswa dituntut aktif dalam pembelajaran. Apabila siswa aktif dalam pembelajaran, mereka akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

Menurut Diedrich (dalam Hamalik, 2003:172) kegiatan belajar dibagi menjadi 8 kelompok, yaitu sebagai berikut.

1. Aktivitas-aktivitas visual
2. Aktivitas-aktivitas lisan
3. Aktivitas-aktivitas mendengarkan
4. Aktivitas-aktivitas menulis
5. Aktivitas-aktivitas menggambar
6. Aktivitas-aktivitas motorik
7. Aktivitas-aktivitas mental
8. Aktivitas-aktivitas emosional

Dalam penelitian ini, aktivitas yang dipilih oleh peneliti untuk diamati, yang akan disesuaikan dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS, antara lain:

1. Aktivitas visual, yaitu kegiatan membaca teks/ buku yang sudah disediakan oleh guru.
2. Aktivitas lisan, yaitu bertanya atau mengeluarkan pendapat.
3. Aktivitas mendengarkan, yaitu mendengarkan uraian materi yang dibacakan oleh guru maupun teman.
4. Aktivitas menulis, yaitu mencatat dan mengerjakan tugas (tes).
5. Aktivitas motorik, seperti keterampilan memainkan peran.
6. Aktivitas mental, seperti menanggapi masalah pada drama yang dimainkan.
7. Aktivitas emosional, yaitu menaruh minat, berani, bersemangat.

## **2.6 Hasil Belajar**

Ada empat unsur utama proses pembelajaran, yaitu 1) tujuan, 2) bahan, 3) metode dan alat, dan 4) penilaian. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Hasil belajar sendiri adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Kingsley (dalam Sudjana, 2009:22) membagi 3 macam hasil belajar, yaitu 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi 5 kategori hasil belajar, yakni 1) informasi verbal, 2) keterampilan intelektual, 3) strategi kognitif, 4) sikap, dan 5) keterampilan motoris.

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang direvisi oleh Lorin David R. Krathwohl dan Anderson (dalam Rukmini), yang secara garis besar membaginya menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari 6 aspek yaitu *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis, mengurai), *evaluating* (menilai) dan *creating* (mencipta).

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada 6 aspek ranah psikomotoris yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dalam penelitian ini, ranah kognitif mengukur hasil belajar siswa, yaitu dalam bentuk subjektif, yaitu berupa *essay* (uraian) dan objektif, berupa pilihan ganda (*multiple choice*).

## 2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS yang dilakukan oleh Desiningrum (2013) dengan judul “Implementasi metode *role playing* pembelajaran IPS pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VA SDN Ajung 03 tahun pelajaran 2012/ 2013”. Hasil penelitian

menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 52,63% menjadi 76,31%. Peningkatan juga terlihat pada aktivitas siswa dari siklus I sebesar 57,11% menjadi 69,26% pada siklus II.

Penelitian yang berkaitan dengan metode *role playing* juga dilakukan oleh Dianto (2013) dengan judul “Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VA melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh menuju kemerdekaan di SDN Ajung 01 Jember tahun pelajaran 2012/ 2013”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan peningkatan pada hasil belajar, dari siklus I sebesar 84% menjadi 92% pada siklus II. Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 78% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ichwanoviana (2014) dengan judul “Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama di SDN Ajung 01 Jember tahun pelajaran 2013/ 2014”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil dan aktivitas belajar siswa. Untuk hasil belajar, didapat 72,31% pada siklus I dan 80,16% pada siklus II. Sedangkan pada aktivitas belajar siswa, didapatkan 64,29% pada siklus I dan 81,20% pada siklus II.

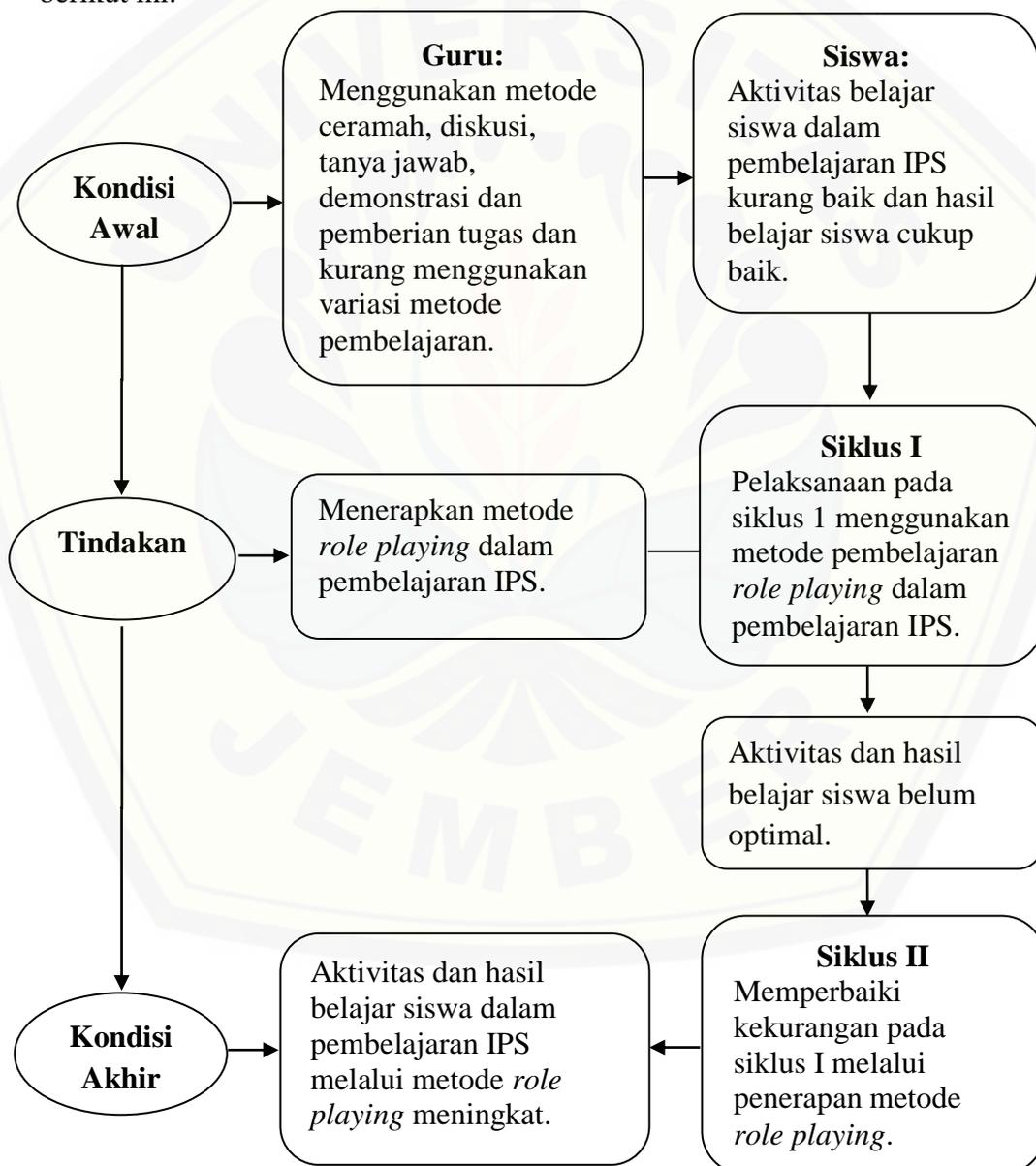
Penelitian berikutnya juga dilakukan oleh Rohmah (2014) yang berjudul “Penerapan metode *role playing* dengan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn pokok bahasan menghargai keputusan bersama SDN Ampel 04 Wuluhan Jember”. Dari penelitian tersebut, didapatkan peningkatan pada hasil belajar siswa, yaitu dari 73,58% pada siklus I menjadi 80,04% pada siklus II. Untuk aktivitas siswa, dari 65,92% pada siklus I menjadi 80,80% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya peningkatan presentase pada siklus I dan siklus II. Kaitan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah adanya kesamaan

dalam penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## 2.8 Kerangka Berfikir

Dari kajian teori di atas, peneliti menyimpulkan pemikirannya dalam bentuk kerangka berfikir dimulai dari melihat kondisi awal tentang proses pembelajaran di kelas. Penjelasan lengkapnya akan dijelaskan dalam bagan berikut ini.



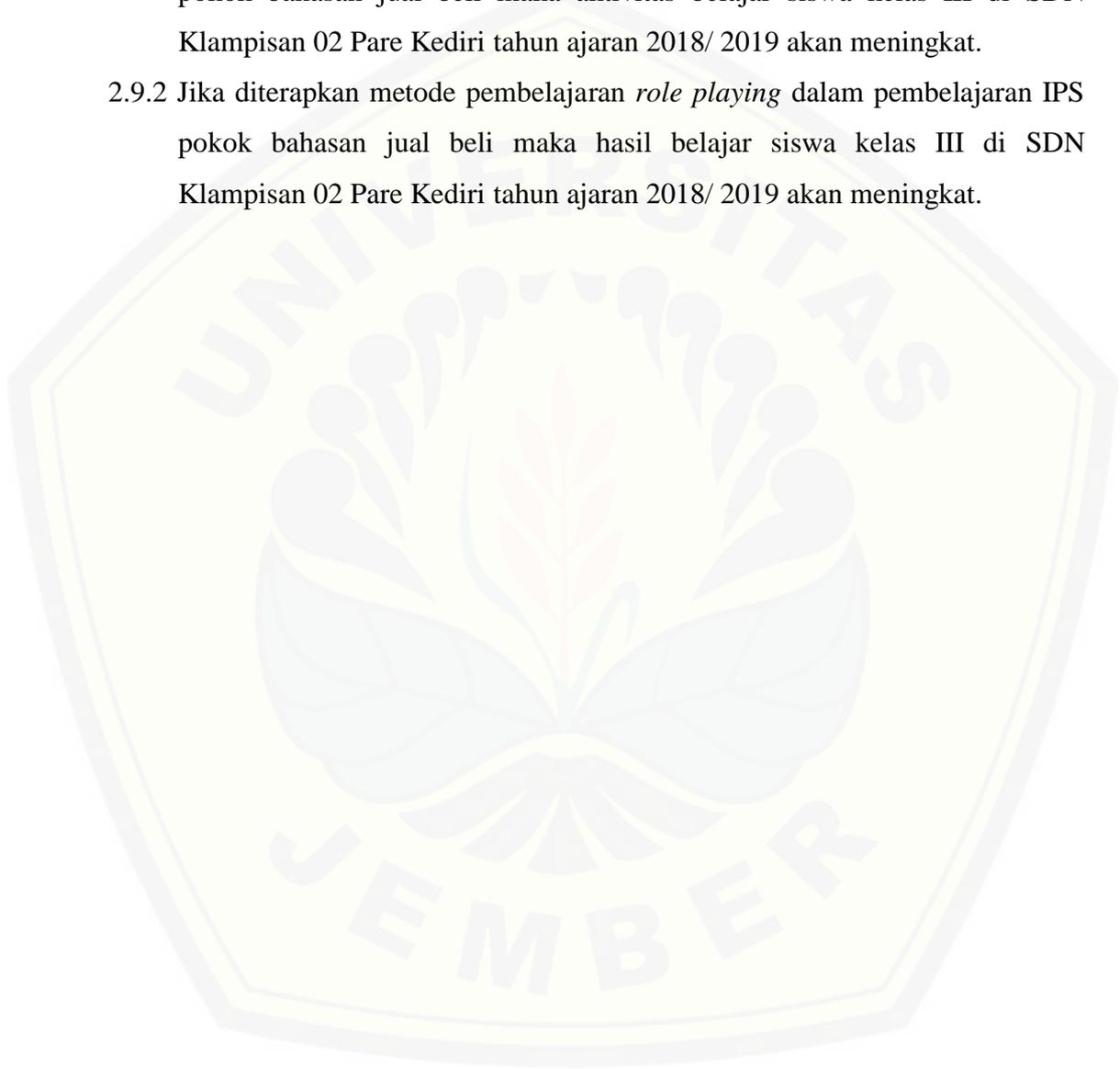
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

## 2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka yang ada, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

2.9.1 Jika diterapkan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS pokok bahasan jual beli maka aktivitas belajar siswa kelas III di SDN Klampisan 02 Pare Kediri tahun ajaran 2018/ 2019 akan meningkat.

2.9.2 Jika diterapkan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS pokok bahasan jual beli maka hasil belajar siswa kelas III di SDN Klampisan 02 Pare Kediri tahun ajaran 2018/ 2019 akan meningkat.



### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Pada bab ini diuraikan hal – hal yang berkaitan dengan metode penelitian, meliputi: 1) tempat dan waktu penelitian, 2) subjek penelitian, 3) jenis penelitian, 4) definisi operasional, 5) desain penelitian, 6) prosedur penelitian, 7) pengumpulan data, dan 8) teknik analisis data.

#### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Klampisan 02 Pare , Jalan Kartini, Dusun Bangkok, Desa Klampisan, Kec. Kandangan, Kab. Kediri. Penelitian ini dilakukan dengan persetujuan dan kesediaan dari SDN Klampisan 02 Pare Kediri sebagai tempat penelitian, di samping pertimbangan waktu, tenaga, dan biaya, serta dengan mempertimbangkan bahwa sekolah tersebut belum pernah diadakan penelitian serupa. Waktu penelitian ini direncanakan pada Semester Genap (2) Tahun Pelajaran 2018/ 2019.

#### **3.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri Tahun Pelajaran 2018/ 2019 dengan jumlah siswa 15 orang, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

#### **3.3 Jenis Penelitian**

Peneliti menggunakan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2013:149), PTK (Penelitian Tindakan Kelas) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut. Melalui jenis penelitian ini, peneliti akan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan rencana pembelajaran yang sudah dibuat untuk memecahkan masalah yang terjadi. Setelah itu, peneliti menilai apa pengaruh penggunaan metode tersebut bagi kegiatan pembelajaran.

### 3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional yang dipakai dalam penelitian ini ialah:

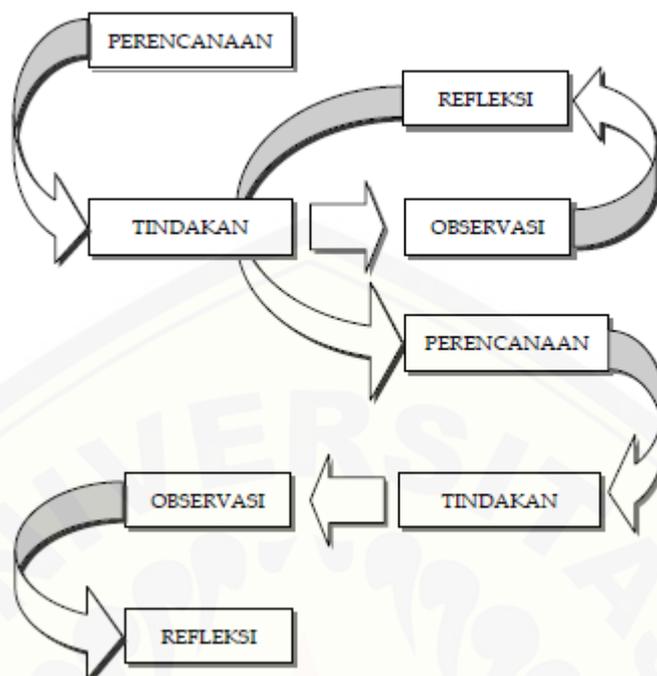
3.4.1 metode *role playing* adalah suatu cara/ metode yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri pada mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli dalam bentuk bermain peran yang ditentukan dalam sebuah naskah.

3.4.2 aktivitas belajar siswa yang dimaksudkan adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri selama kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti menyimak, berbicara, mendengarkan, menulis, bermain peran, menanggapi, dan menaruh minat.

3.4.3 hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai atau skor tes yang diperoleh dari tes akhir siklus, berupa tes subjektif (*essay/ uraian*) dan tes objektif (*multiple choice/ pilihan ganda*) setelah mengikuti proses pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS pokok bahasan jual beli bersama siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri.

### 3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan ialah model Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Sumadayo (2013:40), model yang dikembangkan oleh *Stephen Kemmis* dan *Robbin Mc Taggart* tampak masih begitu dekat dengan model yang diperkenalkan oleh *Kurt Lewin*. Kedua ahli ini mengembangkan model penelitian milik dari Kurt Lewin yang terdiri dari, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) tindakan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*). Hanya saja, sesudah sesuatu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri. Model penelitian menurut Kemmis dan Mc Taggart dijabarkan pada bagan 3.1 berikut.



Bagan 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart  
(dalam Sumini, 2010)

### 3.6 Prosedur Penelitian

#### 3.6.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan pendahuluan dilakukan sebelum pelaksanaan siklus untuk mengetahui kondisi belajar siswa sebelum tindakan sebagai upaya untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun kegiatan yang diambil meliputi langkah – langkah sebagai berikut.

1. Meminta izin melakukan penelitian kepada kepala sekolah.
2. Melakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri tentang proses pembelajaran IPS yang berlangsung sebelumnya dan kondisi siswa untuk menentukan kelas yang digunakan dalam penelitian.
3. Mengadakan observasi ketika pembelajaran IPS sedang berlangsung untuk mengetahui cara guru mengajar dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

4. Melihat hasil tes awal melalui nilai siswa pada semester 1 untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri.

### 3.6.2 Pelaksanaan Siklus

#### a. Perencanaan

Perencanaan dalam setiap siklus disusun perencanaan pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran. Dengan demikian, dalam perencanaan bukan hanya berisi tentang tujuan atau kompetensi yang harus dicapai akan tetapi juga harus lebih ditonjolkan perlakuan – perlakuan khususnya oleh peneliti dalam proses pembelajaran, ini berarti perencanaan yang disusun harus dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan silabus.
- Menyiapkan materi ajar dari buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
- Menyusun kisi – kisi penilaian.
- Menyiapkan soal tes dan kunci jawaban.
- Menyusun pedoman atau lembar observasi dan wawancara dengan guru dan siswa.

#### b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan peneliti berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti adalah perlakuan yang dilaksanakan yang diarahkan sesuai dengan perencanaan. Tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan peneliti sesuai dengan fokus masalah.

Tindakan yang dilakukan pada siklus ini oleh peneliti ialah sebagai berikut:

- Melakukan apersepsi.

- Melakukan tanya jawab lisan tentang materi yang akan dipelajari, yaitu tentang jual beli.
- Menjelaskan materi pelajaran.
- Menjelaskan peraturan dalam bermain peran.
- Membentuk kelompok dan menentukan siswa yang menjadi pelaku dalam bermain peran.
- Mengkondisikan kelas.
- Melaksanakan bermain peran sesuai dengan materi yang sudah ditentukan oleh guru.
- Diskusi masalah.
- Presentasi hasil.
- Memberikan evaluasi.
- Mengadakan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan mengenai penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan peneliti sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Di sini yang berlaku sebagai *observer* ialah teman sejawat. Melalui pengumpulan informasi, *observer* dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan tindakan, sehingga hasilnya dapat dijadikan masukan ketika peneliti melakukan refleksi untuk penyusunan rencana ulang memasuki putaran atau siklus berikutnya.

d. Refleksi

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan peneliti selama tindakan. Refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan *observer* yang dilakukan oleh teman sejawat. Dari hasil refleksi, peneliti dapat mencatat berbagai

kekurangan yang perlu diperbaiki, sehingga dapat dijadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang.

### 3.7 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian, dibutuhkan data untuk mengetahui hasil penelitian. Data yang dibutuhkan dapat diperoleh melalui beberapa cara/ metode. Metode yang digunakan untuk memperoleh data tersebut ialah dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes.

#### 3.7.1 Wawancara

Wawancara adalah alat penilaian yang digunakan untuk mengetahui sesuatu dengan cara mengajukan pertanyaan dan dijawab secara lisan oleh narasumber. Sebagai alat penilaian, wawancara dapat digunakan untuk menilai hasil dan proses belajar (Sudjana, 2011:68). Dalam penelitian ini, guru dan siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri sebagai narasumber. Wawancara dilakukan sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS. Pertanyaan yang diajukan mengenai metode apa yang biasa digunakan oleh guru pada saat mengajar, bagaimana hasil dan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS, pendapat guru dan siswa mengenai pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPS.

#### 3.7.2 Observasi

Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya sesuatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan (Sudjana, 2011:84). Dengan kata lain, observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri yang dilakukan oleh observer, yang bertugas untuk mengisi lembar aktivitas yang disediakan oleh peneliti dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang

berlangsung. Data diperoleh dari kegiatan yang dilakukan oleh siswa, yaitu membaca, menyimak, menulis, berbicara.

### 3.7.3 Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang – barang tertulis (Arikunto, 2013:201). Menurut Margono (2009:181) cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip – arsip dan termasuk juga buku – buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum – hukum, dan lain – lain yang berhubungan dengan masalah penelitian disebut teknik dokumenter atau studi dokumenter.

Dalam penelitian ini, data yang ingin diperoleh berupa jumlah siswa, daftar nama siswa, dan nilai ulangan harian semester I mata pelajaran IPS siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri.

### 3.7.4 Tes

Tes merupakan alat atau teknik penilaian yang sering digunakan oleh setiap guru. Menurut Sanjaya (2006:187) tes adalah teknik penilaian yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai suatu kompetensi tertentu. Hasil tes biasa diolah secara kuantitatif, oleh karena itu hasil dari suatu tes berbentuk angka.

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini (Sanjaya, 2006:189) adalah:

1. Tes esai, bentuk tes dengan cara siswa diminta untuk menjawab pertanyaan secara terbuka, yaitu menjelaskan atau menguraikan melalui kalimat yang disusunnya sendiri.
2. Tes objektif, bentuk tes yang mengharapkan siswa memilih jawaban yang sudah ditentukan.

## 3.8 Analisis Data

Analisis data merupakan penentu dalam menyusun dan mengolah data yang dikumpulkan guna mempermudah mendapatkan kesimpulan yang dapat

dipertanggungjawabkan. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

### 3.8.1 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran melalui metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS dapat ditemukan persentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Persentase Aktivitas Belajar Siswa:

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100$$

Keterangan:

Pa = Presentase keaktifan siswa.

A = Jumlah skor tiap indikator yang diperoleh siswa.

N = Jumlah skor maksimum tiap indikator.

$$\text{Skor aktivitas siswa (klasikal)} = \frac{\text{jumlah siswa aktif}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Untuk mengetahui skor aktivitas belajar siswa yang diperoleh, maka disajikan kriteria aktivitas belajar siswa seperti pada tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kriteria aktivitas belajar siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Rentangan Skor
Sangat Aktif	81 – 100
Aktif	61 – 80
Cukup Aktif	41 – 60
Kurang Aktif	21 – 40
Sangat Kurang Aktif	0 – 20

(Masyhud, 2015:70)

### 3.8.2 Hasil Belajar Siswa

Data peningkatan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS diperoleh dari skor tes untuk mengetahui presentase peningkatan hasil belajar yang dicapai. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, dapat digunakan rumus sebagai berikut.

Skor Hasil Belajar Siswa:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar siswa

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal hasil belajar

Untuk mengetahui skor hasil belajar siswa yang diperoleh, maka disajikan kriteria hasil belajar siswa seperti pada tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Belajar Siswa

<b>Kriteria Hasil Belajar</b>	<b>Rentangan Skor</b>
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Sedang/ Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat Kurang	0 – 39

(Masyhud, 2015:67)

## BAB 5. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian melalui penerapan metode bermain peran, dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- a. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli pada siswa kelas III di SDN Klampisan 02 Pare, Kediri. Rata – rata aktivitas belajar siswa pada pra siklus adalah 65,27% ( kriteria aktif). Pada siklus I meningkat menjadi 66,90% ( kriteria aktif). Pada siklus 2 kembali meningkat menjadi 70,42% ( kriteria aktif).
- b. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli pada siswa kelas III di SDN Klampisan 02 Pare, Kediri. Rata – rata skor hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 68,2 (kriteria cukup baik). Pada siklus 1 meningkat menjadi 69,8 (kriteria baik). Pada siklus 2 kembali meningkat menjadi 76,13 ( kriteria baik).

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diajukan adalah:

- a. bagi guru, diharapkan metode bermain peran dapat dijadikan bahan pertimbangan variasi model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa;
- b. bagi pihak sekolah, pembelajaran ini dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai serta mutu pendidikan dapat meningkat;
- c. bagi peneliti lain, perlu diadakan penelitian dan pengembangan mengenai metode bermain peran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 1992. *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Mandar Maju.
- Hamalik, O. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Margono, S. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Masyhud, S. 2015. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. 2006. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2005. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumadayo, S. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sumiati dkk. 2012. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sumini, Th. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Profesi Guru*. [serial online].<https://www.usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/Jurnal%20Historia%20V>

itae/vol24no1april2010/PENELITIAN%20TINDAKAN%20KELAS%20Th%20sumini.pdf

Tobibah, T. [serial online]. [http://eprints.walisongo.ac.id/1260/2/093911272\\_Bab2.pdf](http://eprints.walisongo.ac.id/1260/2/093911272_Bab2.pdf)

Uno, H. 2011. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

Utari, R. [serial Online]. <http://setiabudi.ac.id/web/images/files/Revisi-Taksonomi%20Bloom%20.pdf>



## LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

## MATRIK PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Tindakan
1	2	3	4	5	6	7
Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jual Beli pada siswa kelas III SDN Klampisan 2 Pare Kediri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri?</li> <li>2. Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktivitas belajar siswa.</li> <li>2. Hasil belajar siswa.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktivitas yang dipilih, lain: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktivitas visual,</li> <li>• Aktivitas lisan,</li> <li>• Aktivitas mendengarkan,</li> <li>• .Aktivitas menulis,</li> <li>• Aktivitas motorik,</li> <li>• Aktivitas mental, dan</li> <li>• Aktivitas emosional</li> </ul> </li> <li>2. Hasil belajar siswa diperoleh dari tes pembelajaran.</li> <li>3. Aktivitas belajar siswa diperoleh dari: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca.</li> <li>• Bertanya/ mengeluarkan pendapat.</li> <li>• Mendengarkan.</li> <li>• Mencatat.</li> <li>• Bermain peran.</li> <li>• Menanggapi.</li> <li>• Menaruh minat/ bersemangat.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek penelitian dari siswa kelas III</li> <li>2. Informasi dari guru kelas III</li> <li>3. Nilai siswa.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Daerah penelitian di SDN Klampisan 02 Pare Kediri.</li> <li>2. Jenis Penelitian, yaitu Penelitian Tindakan Kelas.</li> <li>3. Metode pengumpulan data: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi,</li> <li>• Wawancara,</li> <li>• Dokumentasi,</li> <li>• Tes, dan</li> </ul> </li> <li>4. Analisis data: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skor keaktifan belajar siswa  <math display="block">Pa = \frac{A}{N} \times 100</math> </li> <li>• Skor hasil belajar  <math display="block">P = \frac{n}{N} \times 100</math> </li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika diterapkan metode <i>role playing</i>, maka aktivitas belajar siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri akan meningkat.</li> <li>2. Jika diterapkan metode <i>role playing</i>, maka hasil belajar siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri akan meningkat.</li> </ol>

**LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****A. Pedoman Observasi**

<b>No.</b>	<b>Data yang diperoleh</b>	<b>Sumber Data</b>
1.	Proses mengajar yang diterapkan guru di kelas	Guru kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri
2.	Hasil dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran	Siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri

**B. Pedoman Wawancara**

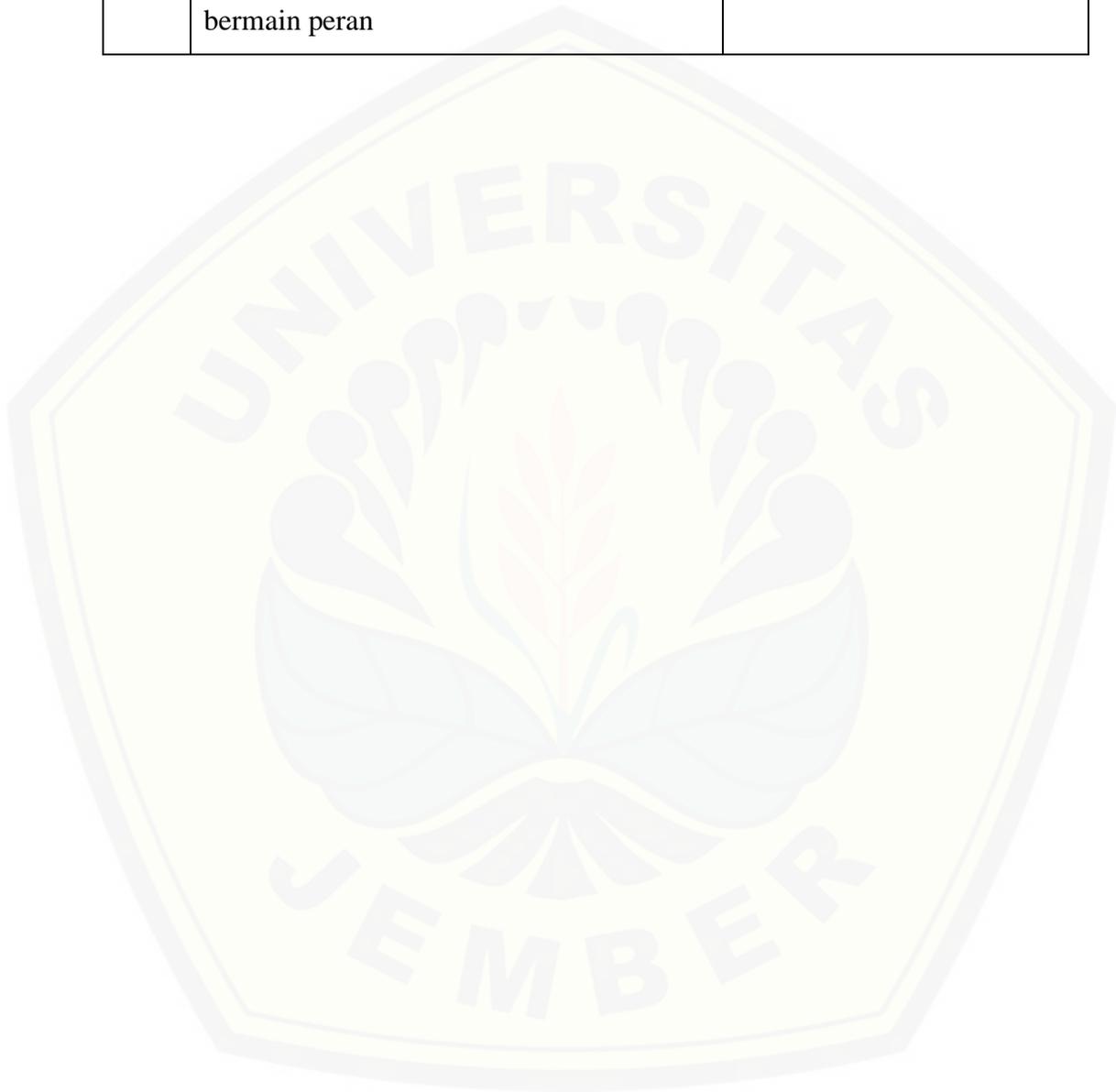
<b>No.</b>	<b>Data yang diperoleh</b>	<b>Sumber Data</b>
1.	Model pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajar di kelas	Guru kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri
2.	Kendala yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran	Guru kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri
3.	Tanggapan guru kelas III tentang pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran	Guru kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri
4.	Kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran IPS	Siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri
5.	Tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran	Siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri

**C. Pedoman Dokumentasi**

<b>No.</b>	<b>Data yang diperoleh</b>	<b>Sumber Data</b>
1.	Daftar nama siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri	Dokumen
2.	Daftar nilai siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri	Dokumen

## D. Pedoman Tes

No.	Data yang diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil dan aktivitas belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan metode bermain peran	Siswa kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri



## LAMPIRAN C. DAFTAR NAMA SISWA

**Daftar Nama Siswa Kelas III  
SDN Klampisan 02 Pare Kediri  
Tahun Pelajaran 2018/ 2019**

No.	NISN	Nama Siswa	L/ P
1.	0109832968	Bryan Asmara Putra	√
2.	0095223062	Bunga Amelia	√
3.	0106710697	Keysha Putri Gustantri	√
4.	0097601366	Lavira Rhomadoni	√
5.	0101704384	Mohammad Rafli Maulana	√
6.	0108369641	Mohammad Richi Syaifullaoh	√
7.	0104654318	Muhammad Arifin	√
8.	0095646543	Naufa Shofya Zahra	√
9.	0107126822	Rahmad Arjuna Bintang P.	√
10.	0101945163	Roehan Wahyu Niroga	√
11.	0106621449	Saskia Resya Azzahra	√
12.	0106881503	Sukma Ayu Kartika Widya Wati	√
13.	0091456702	Ulfa Nur Kholifah	√
14.	0109544928	Afifah Rizquna Ramadani	√
15.	0094340453	Moch. Andika Billy Saputra	√
<b>Jumlah</b>			7 8

Pare, 09 Oktober 2018

Pewawancara,

Ratih Ika Prastiwi

NIM 110210204112

**LAMPIRAN D. WAWANCARA GURU DAN SISWA****LAMPIRAN D.1 HASIL WAWANCARA GURU PRASIKLUS****LEMBAR WAWANCARA GURU PRASIKLUS**

Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan bimbingan dan latihan pada siswa, dan mengetahui informasi hasil belajar.

Bentuk : Wawancara bebas.

Nama Guru : Opi Andarista, S. Pd

NIP : -

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Metode pembelajaran apa yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?	Kebanyakan ceramah dan penugasan.
2.	Bagaimana aktifitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut?	Sebagian pasif.
3.	Apakah siswa berani dan mampu menyampaikan pendapatnya terkait dengan materi yang sedang dijelaskan?	Sebagian berani dan mampu menyampaikan pendapat apabila dalam proses pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari – hari.
4.	Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?	Sebagian sudah memenuhi KKM (70)
5.	Apakah kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung?	Tidak ada.

Pare, 09 Oktober 2018

Pewawancara,

Ratih Ika Prastiwi

NIM 110210204112

## LAMPIRAN D.2 HASIL WAWANCARA GURU SETELAH TINDAKAN

## LEMBAR WAWANCARA GURU SETELAH TINDAKAN

Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan bimbingan dan latihan pada siswa, dan mengetahui informasi hasil belajar.

Bentuk : Wawancara bebas.

Nama Guru : Opi Andarista, S.Pd.

NIP : -

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Bagaimana tanggapan Ibu terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran?	Penerapan metode <i>role playing</i> ini sangat menarik membuat siswa tidak bosan dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
2.	Menurut Ibu, apa saja kekurangan dan kelebihan dari pembelajaran yang telah diterapkan tersebut?	Kelebihannya, aktivitas siswa meningkat, begitu juga dengan hasil belajarnya. Kekurangannya, metode ini membutuhkan waktu cukup lama.
3.	Bagaimana hasil belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung setelah diterapkan metode pembelajaran bermain peran?	Hasil belajar siswa bertambah baik dan meningkat.
4.	Apa saran Ibu untuk pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran?	Karena pembelajaran IPS cenderung membuat siswa bosan, maka penerapan bermain peran sangat efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran IPS.

Pare, 19 Januari 2019  
Pewawancara,

Ratih Ika Prastiwi  
NIM 110210204112

**LAMPIRAN D.3 HASIL WAWANCARA SISWA PRASIKLUS****LEMBAR WAWANCARA SISWA PRASIKLUS**

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa tentang pembelajaran IPS.  
 Bentuk : Wawancara bebas.  
 Responden : Siswa kelas III  
 Nama Siswa : Moch. Andika Billy Saputra

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apakah anda menyukai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial? Apa alasannya?	Tidak suka, karena banyak menghafal.
2.	Apakah anda merasa kesulitan dalam pembelajaran yang diberikan guru pada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?	Iya.
3.	Kesulitan apa saja yang anda hadapi ketika mengikuti pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial di kelas?	Susah dalam mengingat materi.
4.	Menurut anda, bagaimana pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru kelas anda? Apakah guru mengajar menggunakan media atau hanya berceramah saja?	Hanya ceramah saja.

Nama Siswa : Keysha Putri Gustantri

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apakah anda menyukai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial? Apa alasannya?	Suka, karena materi – materinya menarik.
2.	Apakah anda merasa kesulitan dalam pembelajaran yang diberikan guru pada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?	Kadang - kadang
3.	Kesulitan apa saja yang anda hadapi ketika mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas?	Mengingat materi.

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
4.	Menurut anda bagaimana pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru kelas anda? Apakah guru mengajar menggunakan media atau hanya berceramah saja?	Ceramah saja.

Pare, 09 Oktober 2018

Pewawancara,

Ratih Ika Prastiwi

NIM 110210204112



## LAMPIRAN D.4 HASIL WAWANCARA SISWA SETELAH TINDAKAN

## LEMBAR WAWANCARA SETELAH TINDAKAN

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa tentang pembelajaran IPS.

Bentuk : Wawancara bebas.

Responden : Siswa kelas III

Nama Siswa : Keysha Putri Gustantri

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apa yang Anda rasakan setelah mengikuti pelajaran hari ini?	Sangat senang sekali
2.	Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran IPS dengan penerapan metode <i>role playing</i> (bermain peran)?	Tidak membosankan
3.	Kesulitan apa yang Anda alami ketika mengikuti pembelajaran IPS melalui metode <i>role playing</i> ?	Tidak ada kesulitan dalam kegiatan dan contoh jual beli

Nama Siswa : Moch. Andika Billy Saputra

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Siswa
1.	Apa yang Anda rasakan setelah mengikuti pelajaran hari ini?	Saya merasa senang
2.	Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran IPS dengan penerapan metode <i>role playing</i> (bermain peran)?	Membuat semangat, tidak mengantuk
3.	Kesulitan apa yang Anda alami ketika mengikuti pembelajaran IPS melalui metode <i>role playing</i> ?	Tidak ada kesulitan sama sekali

Pare, 19 Januari 2019  
Pewawancara,

Ratih Ika Prastiwi  
NIM 110210204112

**LAMPIRAN E. LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA****LAMPIRAN E.1 KRITERIA PENILAIAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA**

## 1. Membaca

4 = siswa aktif membaca (jika siswa terlihat fokus)

3 = siswa cukup aktif membaca (jika siswa terkadang berbicara dengan teman)

2 = siswa kurang aktif membaca (jika siswa terkadang berjalan – jalan, tidak duduk di tempatnya, membuat onar/ gaduh)

1 = siswa tidak aktif membaca (jika siswa sering melamun)

## 2. Bertanya/ mengeluarkan pendapat

4 = siswa aktif bertanya/ berpendapat (jika siswa bertanya/ berpendapat sebanyak  $\geq 3$  kali)

3 = siswa aktif bertanya/ berpendapat (jika siswa bertanya/ berpendapat sebanyak 2 kali)

2 = siswa aktif bertanya/ berpendapat (jika siswa bertanya/ berpendapat sebanyak 1 kali)

1 = siswa aktif bertanya/ berpendapat (jika siswa tidak bertanya/ berpendapat)

## 3. Mendengarkan

4 = siswa aktif mendengarkan (jika siswa terlihat fokus)

3 = siswa cukup aktif mendengarkan (jika siswa terkadang berbicara dengan teman)

2 = siswa kurang aktif mendengarkan (jika siswa terkadang berjalan – jalan, tidak duduk di tempatnya, membuat onar/ gaduh)

1 = siswa tidak aktif mendengarkan (jika siswa sering melamun)

## 4. Menulis

4 = siswa aktif mencatat/ mengerjakan test (jika siswa terlihat tekun)

- 3 = siswa cukup aktif mencatat/ mengerjakan test (jika siswa terkadang berbicara dengan teman)
- 2 = siswa kurang aktif mencatat/ mengerjakan test (jika siswa terkadang berjalan – jalan, tidak duduk di tempatnya, membuat onar/ gaduh)
- 1 = siswa tidak aktif mencatat/ mengerjakan test (jika siswa sering melamun)

#### 5. Motorik (Bermain Peran)

- 4 = siswa mampu memainkan karakter yang diperankan (jika siswa menguasai 3 aspek)
- 3 = siswa cukup mampu memainkan karakter yang diperankan (jika siswa menguasai 2 aspek)
- 2 = siswa kurang mampu memainkan karakter yang diperankan (jika siswa menguasai 1 aspek)
- 1 = siswa tidak mampu memainkan karakter yang diperankan (jika siswa tidak menguasai semua aspek)

Tabel Kriteria Bermain Peran

No.	Nama Siswa	Aspek yang Diamati		
		Keberanian	Intonasi	Ketepatan
1.				
2.				
3.				
4.				
Dst.				

#### 6. Menanggapi

- 4 = tanggapan siswa relevan/ sesuai dengan permasalahan
- 3 = tanggapan siswa cukup relevan/ sesuai dengan permasalahan
- 2 = tanggapan siswa kurang relevan/ sesuai dengan permasalahan
- 1 = tanggapan siswa tidak relevan/ sesuai dengan permasalahan

## 7. Menaruh minat/ bersemangat

4 = siswa menaruh minat/ bersemangat

3 = siswa cukup menaruh minat/ bersemangat

2 = siswa kurang menaruh minat/ bersemangat

1 = siswa tidak menaruh minat/ bersemangat

Skor aktivitas siswa (individu):

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100$$

Keterangan:

Pa = Presentase keaktifan siswa.

A = Jumlah skor tiap indikator yang diperoleh siswa.

N = Jumlah skor maksimum tiap indikator.

$$\text{Skor aktivitas siswa (klasikal)} = \frac{\text{jumlah siswa aktif}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Tabel kriteria aktivitas belajar siswa

<b>Kriteria Aktivitas Belajar</b>	<b>Rentangan Skor</b>
Sangat Aktif	81 – 100
Aktif	61 – 80
Cukup Aktif	41 – 60
Kurang Aktif	21 – 40
Sangat Kurang Aktif	0 – 20

(Masyhud, 2015:70)

**LAMPIRAN E.2 HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA PRASIKLUS**

**Lembar Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus**

Tindakan : Prasiklus

Waktu : 2 x 35 menit

Observer : Ratih Ika Prastiwi

Petunjuk :

1. Pengamatan ditujukan kepada siswa.
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan pada saat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Membaca				Bertanya/ mengeluarkan pendapat				Mendengarkan				Mencatat				Bermain peran				Menanggapi				Menaruh minat/ bersemangat				Skor	Nilai	Ket.
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
1.	Bryan Asmara Putra			√				√				√				√				√				√				√		12	50	CA
2.	Bunga Amelia				√			√				√				√				√				√				√		17	70,83	A
3.	Keysha Putri Gustantri				√			√					√				√				√				√				√	22	91,66	SA
4.	Lavira Rhomadoni				√			√				√				√				√				√				√		17	70,83	A
5.	Mohammad Rafli M.				√			√				√				√				√				√				√		19	79,16	A
6.	Mohammad Richi S.			√				√				√				√				√				√				√		12	50	CA

No.	Nama Siswa	Membaca				Bertanya/ mengeluarkan pendapat				Mendengarkan				Mencatat				Bermain peran				Menanggapi				Menaruh minat/ bersemangat				Skor	Nilai	Ket.	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
7.	Muhammad Arifin	√				√				√				√				√				√				√				11	45,83	CA	
8.	Naufa Shofya Zahra					√				√				√				√				√				√				21	87,50	SA	
9.	Rahmad Arjuna B. P.					√				√				√				√				√				√				19	79,16	A	
10.	Roehan Wahyu Niroga	√				√				√				√				√				√				√				11	45,83	CA	
11.	Saskia Resya Azzahra					√	√			√				√				√				√				√				13	54,16	CA	
12.	Sukma Ayu Kartika W. W.		√			√				√				√				√				√				√				18	75	A	
13.	Ulfa Nur Kholifah					√	√			√				√				√				√				√				16	66,66	A	
14.	Afifah Rizquna R.					√				√	√			√				√				√				√				20	83,33	SA	
15.	Moch. Andika Billy .	√				√				√				√				√				√				√				7	29,16	KA	
<b>Jumlah skor yang tercapai</b>		50				32				37				43				-				34				38				235			
<b>Jumlah skor maksimal</b>		60				60				60				60				-				60				60				360		<b>AKTIF</b>	
<b>Skor</b>		83,33				53,33				61,66				71,66				-				56,66				63,33				65,27			

**Keterangan:**

SA : Sangat Aktif

A : Aktif

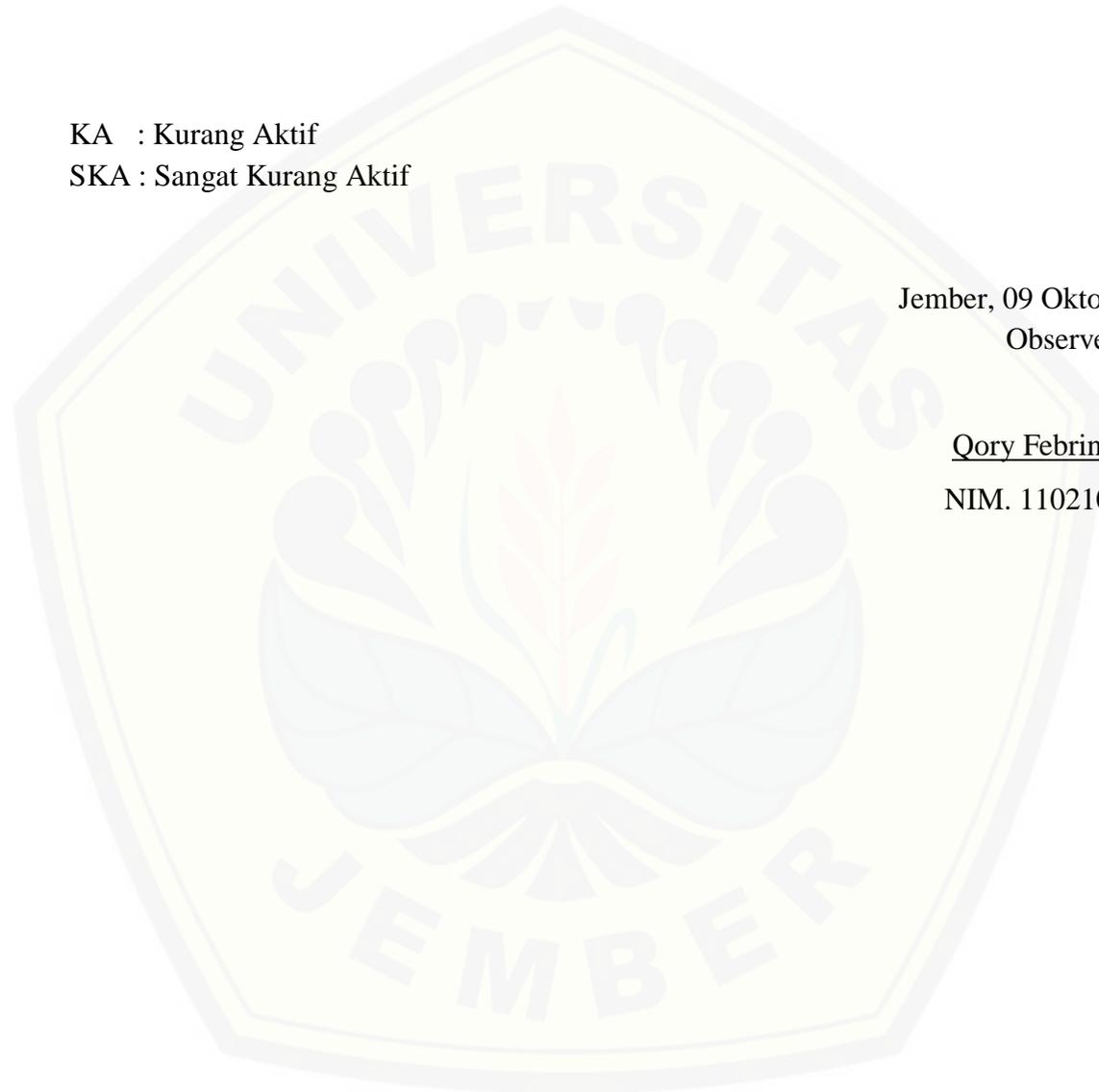
CA: Cukup Aktif

KA : Kurang Aktif

SKA : Sangat Kurang Aktif

Jember, 09 Oktober 2018  
Observer

Qory Febrina Arsy  
NIM. 110210204158



Perhitungan skor keaktifan belajar siswa:

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100$$

Keterangan:

Pa = Presentase keaktifan siswa.

A = Jumlah skor tiap indikator yang diperoleh siswa.

N = Jumlah skor maksimum tiap indikator.

Tabel kriteria aktivitas belajar siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Rentangan Skor
Sangat Aktif	81 – 100
Aktif	61 – 80
Cukup Aktif	41 – 60
Kurang Aktif	21 – 40
Sangat Kurang Aktif	0 – 20

(Masyhud, 2015:70)

$$\text{Persentase aktivitas siswa (klasikal)} = \frac{\text{jumlah siswa (sesuai kriteria)}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- Persentase siswa sangat aktif =  $\frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$
- Persentase siswa aktif =  $\frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$
- Persentase siswa cukup aktif =  $\frac{5}{15} \times 100\% = 33,33\%$
- Persentase siswa kurang aktif =  $\frac{1}{15} \times 100\% = 6,67\%$
- Persentase siswa sangat kurang aktif =  $\frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$

**LAMPIRAN E.3 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS I**

**Lembar Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa**

Tindakan : Siklus I

Waktu : 4 x 35 menit

Observer : Qory Febrina Arsy

Petunjuk :

1. Pengamatan ditujukan kepada siswa.
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan pada saat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Membaca				Bertanya/ mengeluarkan pendapat				Mendengarkan				Mencatat				Bermain peran				Menanggapi				Menaruh minat/ bersemangat				Skor	Nilai	Ket.
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
1.	Bryan Asmara Putra			√				√				√				√				√				√				√		15	53,57	CA
2.	Bunga Amelia				√				√				√				√				√				√				√	21	75	A
3.	Keysha Putri Gustantri				√				√				√				√				√				√				√	24	85,71	SA
4.	Lavira Rhomadoni				√				√				√				√				√				√				√	19	67,85	A
5.	Mohammad Rafli M.				√				√				√				√				√				√				√	22	78,57	A
6.	Mohammad Richi S.				√				√				√				√				√				√				√	14	50	CA

No.	Nama Siswa	Membaca				Bertanya/ mengeluarkan pendapat				Mendengarkan				Mencatat				Bermain peran				Menanggapi				Menaruh minat/ bersemangat				Skor	Nilai	Ket.	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
7.	Muhammad Arifin	√				√				√				√				√				√				√				13	46,42	CA	
8.	Naufa Shofya Zahra				√			√				√				√				√				√				√		23	82,14	SA	
9.	Rahmad Arjuna B. P.				√			√				√				√				√				√				√		21	75	A	
10.	Roehan Wahyu Niroga	√				√				√				√				√				√				√				13	46,42	CA	
11.	Saskia Resya Azzahra				√			√				√				√				√				√				√		16	57,14	CA	
12.	Sukma Ayu Kartika W. W.			√				√				√				√				√				√				√		20	71,42	A	
13.	Ulfa Nur Kholifah				√			√				√				√				√				√				√		18	64,28	A	
14.	Afifah Rizquna R.				√			√				√				√				√				√				√		24	85,71	SA	
15.	Moch. Andika Billy .			√				√				√				√				√				√				√		15	53,57	CA	
<b>Jumlah skor yang tercapai</b>		52				38				43				45				23				38				40				281			
<b>Jumlah skor maksimal</b>		60				60				60				60				60				60				60				420		<b>AKTIF</b>	
<b>Skor</b>		86,67				63,33				71,66				75				38,33				63,33				66,67				66,90			

**Keterangan:**

SA : Sangat Aktif

A : Aktif

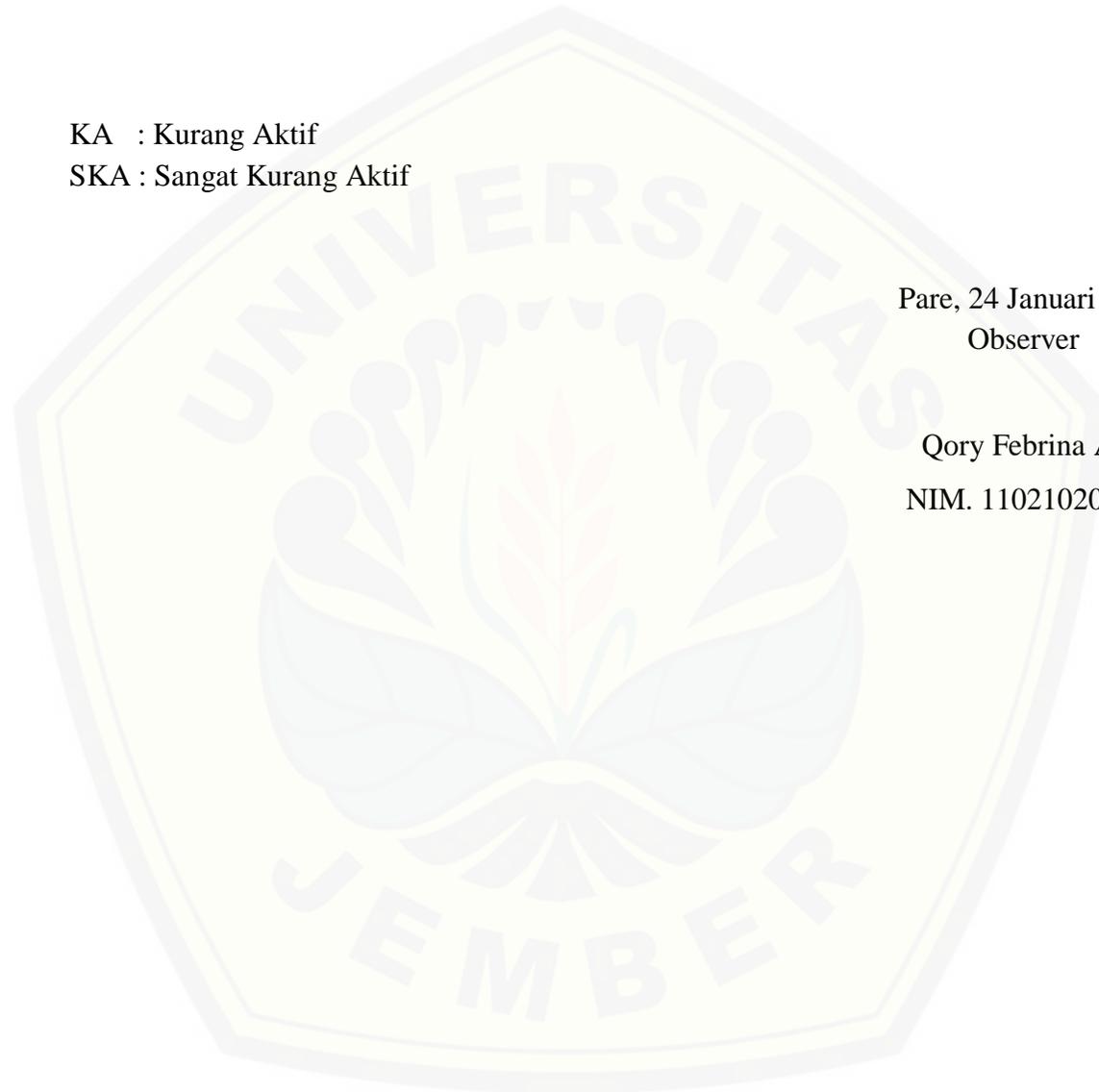
CA: Cukup Aktif

KA : Kurang Aktif

SKA : Sangat Kurang Aktif

Pare, 24 Januari 2019  
Observer

Qory Febrina Arsy  
NIM. 110210204158



Perhitungan skor keaktifan belajar siswa:

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100$$

Keterangan:

Pa = Presentase keaktifan siswa.

A = Jumlah skor tiap indikator yang diperoleh siswa.

N = Jumlah skor maksimum tiap indikator.

Tabel kriteria aktivitas belajar siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Rentangan Skor
Sangat Aktif	81 – 100
Aktif	61 – 80
Cukup Aktif	41 – 60
Kurang Aktif	21 – 40
Sangat Kurang Aktif	0 – 20

(Masyhud, 2015:70)

$$\text{Persentase aktivitas siswa (klasikal)} = \frac{\text{jumlah siswa (sesuai kriteria)}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- Persentase siswa sangat aktif =  $\frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$
- Persentase siswa aktif =  $\frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$
- Persentase siswa cukup aktif =  $\frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$
- Persentase siswa kurang aktif =  $\frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$
- Persentase siswa sangat kurang aktif =  $\frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$

**LAMPIRAN E.4 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS II**

**Lembar Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa**

Tindakan : Siklus I

Waktu : 4 x 35 menit

Observer : Qory Febrina Arsy

Petunjuk :

1. Pengamatan ditujukan kepada siswa.
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan pada saat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Membaca				Bertanya/ mengeluarkan pendapat				Mendengarkan				Mencatat				Bermain peran				Menanggapi				Menaruh minat/ bersemangat				Skor	Nilai	Ket.
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
1.	Bryan Asmara Putra			√				√				√				√				√				√				√		16	57,14	CA
2.	Bunga Amelia				√				√				√				√				√				√				√	23	82,14	SA
3.	Keysha Putri Gustantri				√				√				√				√				√				√				√	26	92,85	SA
4.	Lavira Rhomadoni				√				√				√				√				√				√				√	20	71,42	A
5.	Mohammad Rafli M.				√				√				√				√				√				√				√	23	82,14	SA

No.	Nama Siswa	Membaca				Bertanya/ mengeluarkan pendapat				Mendengarkan				Mencatat				Bermain peran				Menanggapi				Menaruh minat/ bersemangat				Skor	Nilai	Ket.	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
6.	Mohammad Richi S.		√				√				√				√				√				√				√			15	53,57	CA	
7.	Muhammad Arifin		√				√				√				√				√				√				√			17	60,71	CA	
8.	Naufa Shofya Zahra			√			√				√				√				√				√				√			24	85,71	SA	
9.	Rahmad Arjuna B. P.			√			√				√				√				√				√				√			21	75	A	
10.	Roehan Wahyu Niroga		√				√				√				√				√				√				√			16	57,15	CA	
11.	Saskia Resya Azzahra			√			√				√				√				√				√				√			18	64,28	A	
12.	Sukma Ayu Kartika W. W.		√				√				√				√				√				√				√			20	71,42	A	
13.	Ulfa Nur Kholifah			√			√				√				√				√				√				√			20	71,42	A	
14.	Afifah Rizquna R.			√			√		√		√				√				√				√				√			22	78,57	A	
15.	Moch. Andika Billy .	√				√				√				√				√				√				√				13	46,42	CA	
<b>Jumlah skor yang tercapai</b>		53				39				44				46				36				38				40				296			
<b>Jumlah skor maksimal</b>		60				60				60				60				60				60				60				420		<b>AKTIF</b>	
<b>Skor</b>		88,33				65				73,33				76,67				60				63,33				66,67				70,47			

**Keterangan:**

SA : Sangat Aktif

A : Aktif

CA: Cukup Aktif

KA : Kurang Aktif

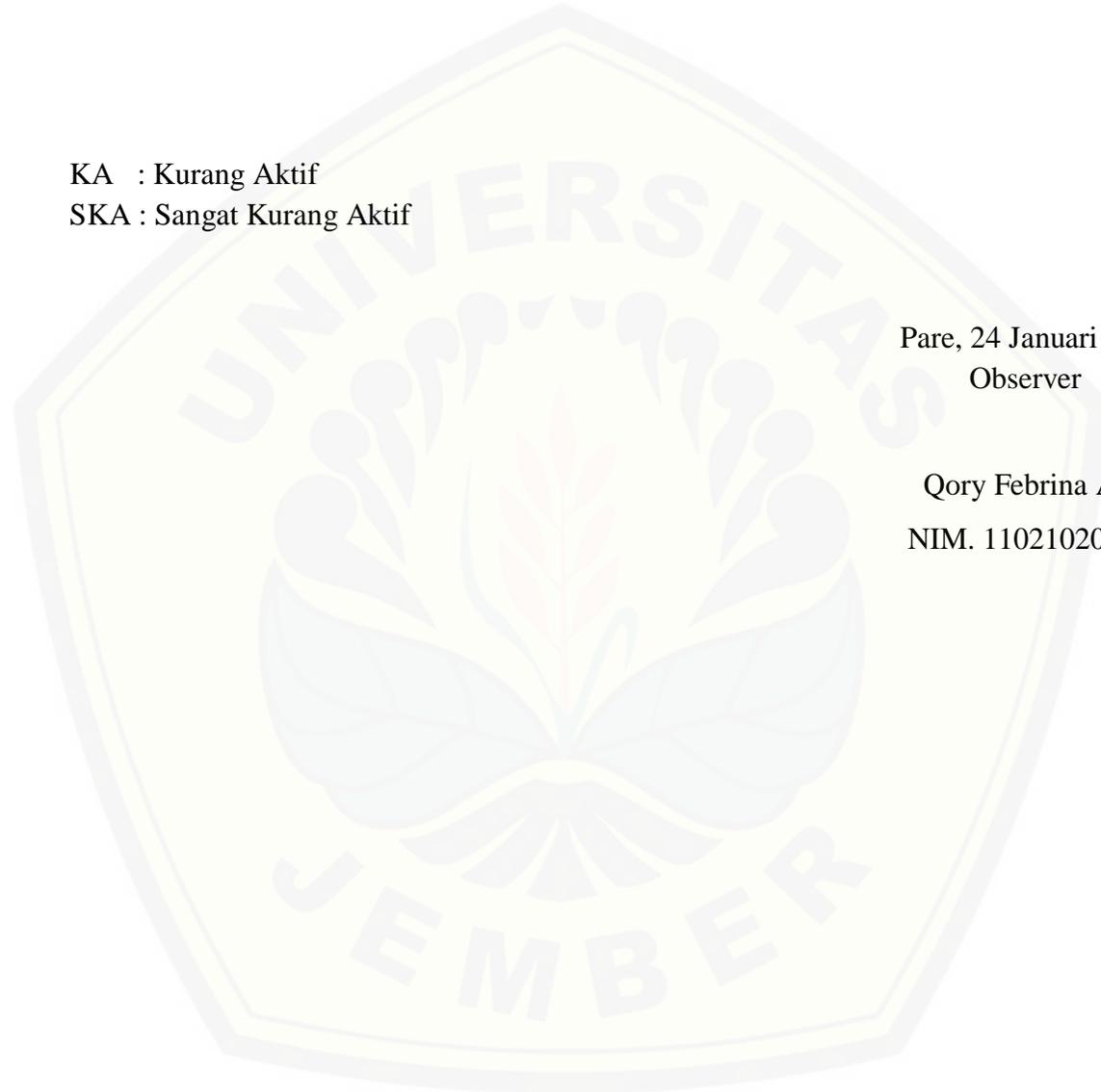
SKA : Sangat Kurang Aktif

Pare, 24 Januari 2019

Observer

Qory Febrina Arsy

NIM. 110210204158



Perhitungan skor keaktifan belajar siswa:

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100$$

Keterangan:

Pa = Presentase keaktifan siswa.

A = Jumlah skor tiap indikator yang diperoleh siswa.

N = Jumlah skor maksimum tiap indikator.

Tabel kriteria aktivitas belajar siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Rentangan Skor
Sangat Aktif	81 – 100
Aktif	61 – 80
Cukup Aktif	41 – 60
Kurang Aktif	21 – 40
Sangat Kurang Aktif	0 – 20

(Masyhud, 2015:70)

$$\text{Persentase aktivitas siswa (klasikal)} = \frac{\text{jumlah siswa (sesuai kriteria)}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- Persentase siswa sangat aktif  $= \frac{4}{15} \times 100\% = 26,67\%$
- Persentase siswa aktif  $= \frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$
- Persentase siswa cukup aktif  $= \frac{5}{15} \times 100\% = 33,33\%$
- Persentase siswa kurang aktif  $= \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$
- Persentase siswa sangat kurang aktif  $= \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$

**LAMPIRAN F. HASIL BELAJAR SISWA****LAMPIRAN F.1 HASIL BELAJAR SISWA PRASIKLUS****Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPS****SDN Klampisan 02 Pare Kediri****Tahun Pelajaran 2018/ 2019**

No	Nama Siswa	Nilai (KKM 70)	Skor Maksimal	Kriteria				
				SB	B	CB	KB	SK B
1.	Bryan Asmara Putra	63	100			√		
2.	Bunga Amelia	50	100				√	
3.	Keysha Putri Gustantri	92	100	√				
4.	Lavira Rhomadoni	96	100	√				
5.	Mohammad Rafli M.	72	100		√			
6.	Mohammad Richi S.	48	100				√	
7.	Muhammad Arifin	64	100			√		
8.	Naufa Shofya Zahra	85	100	√				
9.	Rahmad Arjuna B. P.	78	100		√			
10.	Roehan Wahyu Niroga	53	100				√	
11.	Saskia Resya Azzahra	60	100			√		
12.	Sukma Ayu Kartika W.	80	100	√				
13.	Ulfa Nur Kholifah	72	100		√			
14.	Afifah Rizquna R.	72	100		√			
15.	Moch. Andika Billy S.	38	100					√
<b>Jumlah</b>		1023	1500	4	4	3	3	1
<b>Rata – rata</b>		68,2						

**Keterangan:**

SB : Sangat Baik

B : Baik

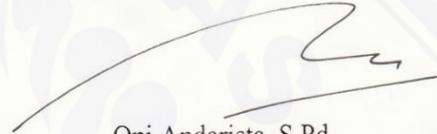
CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

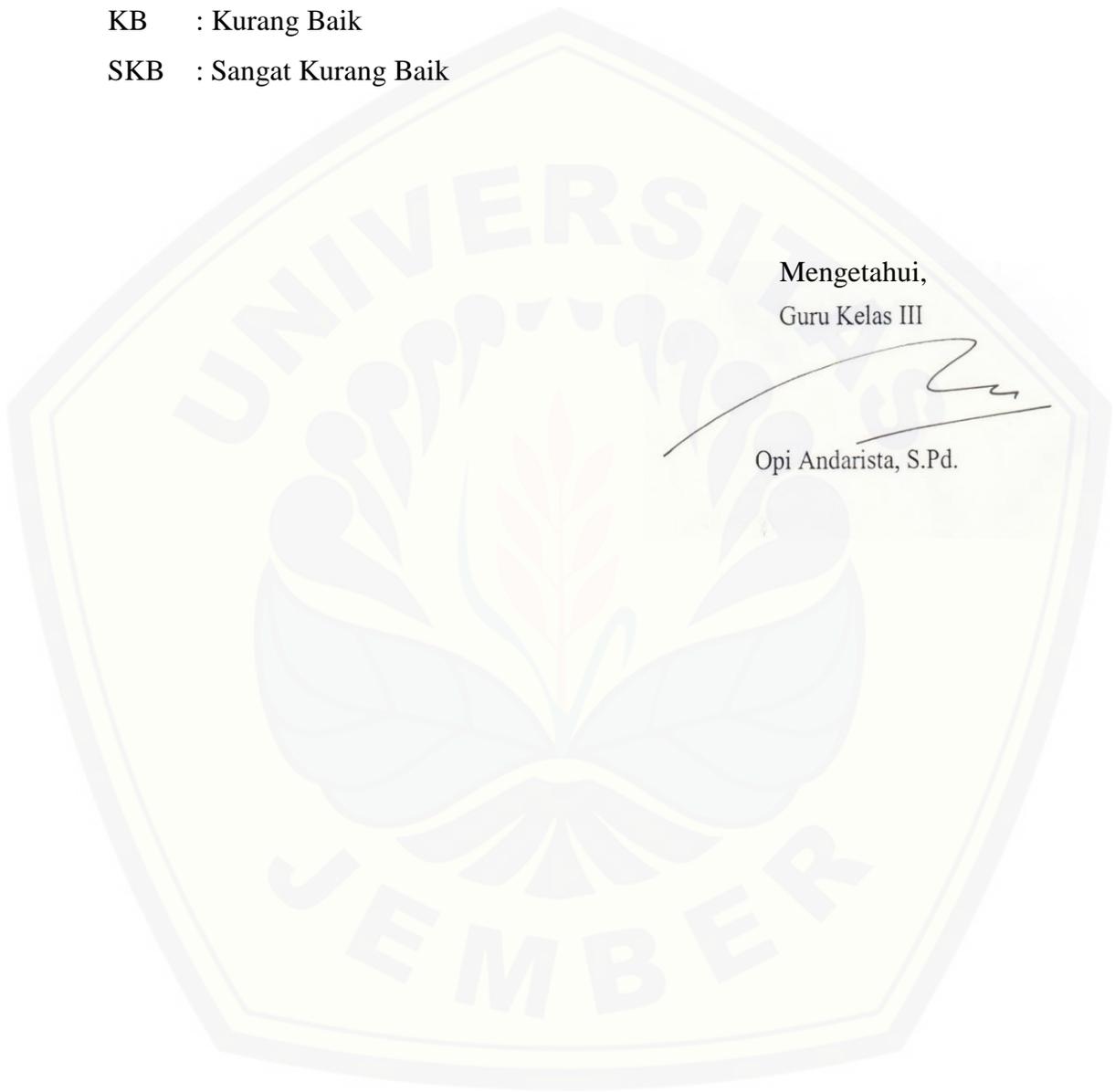
SKB : Sangat Kurang Baik

Mengetahui,

Guru Kelas III



Opi Andarista, S.Pd.



Skor hasil belajar siswa klasikal menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar siswa

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal hasil belajar

$$\begin{aligned} P &= \frac{n}{N} \times 100 \\ &= \frac{1023}{1500} \times 100 \\ &= 68,2 \end{aligned}$$

$$\text{Persentase hasil belajar siswa (klasikal)} = \frac{\text{jumlah siswa (sesuai kriteria)}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- a. Persentase siswa sangat baik =  $\frac{4}{15} \times 100\% = 26,67\%$
- b. Persentase siswa baik =  $\frac{4}{15} \times 100\% = 26,67\%$
- c. Persentase siswa cukup baik =  $\frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$
- d. Persentase siswa kurang baik =  $\frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$
- e. Persentase siswa sangat kurang baik =  $\frac{1}{15} \times 100\% = 6,66\%$

Tabel Kriteria Hasil Belajar Siswa

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Sedang/ Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat Kurang	0 – 39

(Masyhud, 2015:67)

## LAMPIRAN F.2 HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

**Hasil Belajar Siswa Siklus I Kelas III**  
**Mata Pelajaran IPS SDN Klampisan 02 Pare Kediri**  
**Tahun Pelajaran 2018/ 2019**

No	Nama Siswa	Nilai (KKM 70)	Skor Maksimal	Kriteria				
				SB	B	CB	KB	SK B
1.	Bryan Asmara Putra	65	100			√		
2.	Bunga Amelia	52	100				√	
3.	Keysha Putri Gustantri	93	100	√				
4.	Lavira Rhomadoni	96	100	√				
5.	Mohammad Rafli M.	73	100		√			
6.	Mohammad Richi S.	50	100				√	
7.	Muhammad Arifin	66	100			√		
8.	Naufa Shofya Zahra	86	100	√				
9.	Rahmad Arjuna B. P.	79	100		√			
10.	Roehan Wahyu Niroga	55	100				√	
11.	Saskia Resya Azzahra	62	100			√		
12.	Sukma Ayu Kartika W.	82	100	√				
13.	Ulfa Nur Kholifah	74	100		√			
14.	Afifah Rizquna R.	74	100		√			
15.	Moch. Andika Billy S.	40	100				√	
<b>Jumlah</b>		1047	1500	4	4	3	4	
<b>Rata – rata</b>		69,8						

**Keterangan:**

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

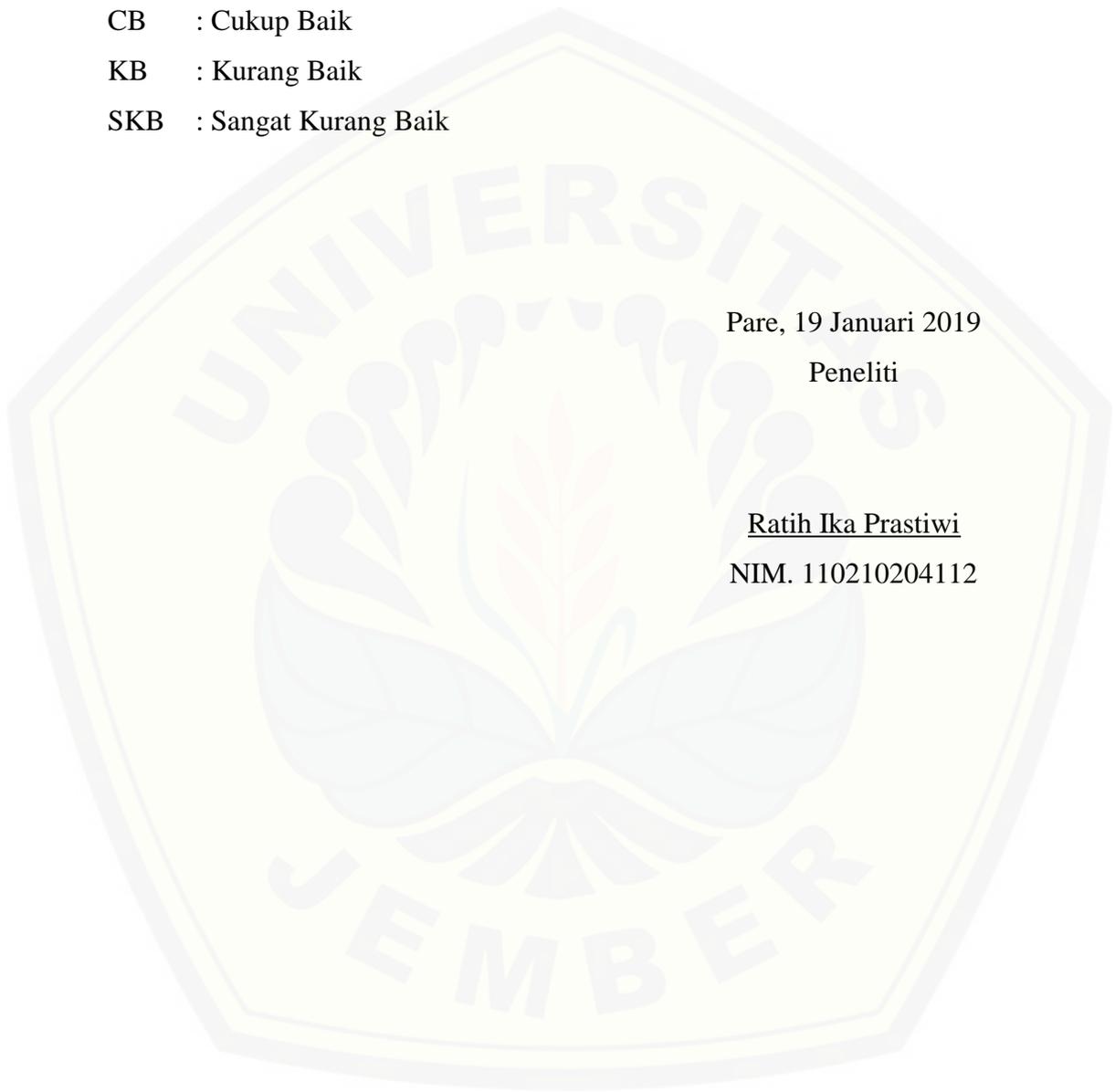
SKB : Sangat Kurang Baik

Pare, 19 Januari 2019

Peneliti

Ratih Ika Prastiwi

NIM. 110210204112



Skor hasil belajar siswa klasikal menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar siswa

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal hasil belajar

$$\begin{aligned} P &= \frac{n}{N} \times 100 \\ &= \frac{1073}{1500} \times 100 \\ &= 71,53 \end{aligned}$$

$$\text{Persentase hasil belajar siswa (klasikal)} = \frac{\text{jumlah siswa (sesuai kriteria)}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- Persentase siswa sangat baik =  $\frac{4}{15} \times 100\% = 26,67\%$
- Persentase siswa baik =  $\frac{4}{15} \times 100\% = 26,67\%$
- Persentase siswa cukup baik =  $\frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$
- Persentase siswa kurang baik =  $\frac{4}{15} \times 100\% = 26,66\%$
- Persentase siswa sangat kurang baik =  $\frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$

Tabel Kriteria Hasil Belajar Siswa

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Sedang/ Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat Kurang	0 – 39

(Masyhud, 2015:67)

## LAMPIRAN F.3 HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

**Hasil Belajar Siswa Siklus I Kelas III**  
**Mata Pelajaran IPS SDN Klampisan 02 Pare Kediri**  
**Tahun Pelajaran 2018/ 2019**

No.	Nama Siswa	Nilai (KKM 70)	Skor Maksimal	Kriteria				
				SB	B	CB	KB	SKB
1.	Bryan Asmara Putra	70	100		√			
2.	Bunga Amelia	65	100			√		
3.	Keysha Putri Gustantri	95	100	√				
4.	Lavira Rhomadoni	97	100	√				
5.	Mohammad Rafli M.	76	100		√			
6.	Mohammad Richi S.	60	100			√		
7.	Muhammad Arifin	70	100		√			
8.	Naufa Shofya Zahra	88	100	√				
9.	Rahmad Arjuna B. P.	82	100	√				
10.	Roehan Wahyu Niroga	62	100			√		
11.	Saskia Resya Azzahra	67	100			√		
12.	Sukma Ayu Kartika W.	85	100	√				
13.	Ulfa Nur Kholifah	84	100	√				
14.	Afifah Rizquna R.	78	100		√			
15.	Moch. Andika Billy S.	63	100			√		
<b>Jumlah</b>		1142	1500	6	4	5		
<b>Rata – rata</b>		76,13						

**Keterangan:**

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

SKB : Sangat Kurang Baik

Pare, 19 Januari 2019

Peneliti

Ratih Ika Prastiwi

NIM. 110210204112

Skor hasil belajar siswa klasikal menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar siswa

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal hasil belajar

$$\begin{aligned} P &= \frac{n}{N} \times 100 \\ &= \frac{1073}{1500} \times 100 \\ &= 71,53 \end{aligned}$$

$$\text{Persentase hasil belajar siswa (klasikal)} = \frac{\text{jumlah siswa (sesuai kriteria)}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- Persentase siswa sangat baik =  $\frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$
- Persentase siswa baik =  $\frac{4}{15} \times 100\% = 26,67\%$
- Persentase siswa cukup baik =  $\frac{5}{15} \times 100\% = 33,33\%$
- Persentase siswa kurang baik =  $\frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$
- Persentase siswa sangat kurang baik =  $\frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$

Tabel Kriteria Hasil Belajar Siswa

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Sedang/ Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat Kurang	0 – 39

(Masyhud, 2015:67)

**LAMPIRAN G. SILABUS****LAMPIRAN G.1 SILABUS SIKLUS I****SILABUS**

Nama Sekolah : SDN Klampisan 02 Pare Kediri  
 Kelas/ Semester : III/ I (Satu)  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber/ Alat/ Bahan</b>
2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan	<b>1. Kognitif</b> <b>Produk</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian jual beli.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyimak materi yang sedang dijelaskan oleh guru mengenai jual beli.</li> </ul>	Jual beli dan macam – macam kegiatan jual beli.	1. Tes tulis, berupa: <ul style="list-style-type: none"> <li>Esai</li> <li>Objektif (pilihan</li> </ul>	4 x 35 menit (2 x pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku paket BSE IPS kelas III.</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Alat/ Bahan
sekolah.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan macam – macam kegiatan jual beli.</li> <li>• Menyebutkan contoh dari masing – masing bentuk kegiatan jual beli.</li> </ul> <p><i>Proses</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati teman yang sedang melakukan permainan peran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bertanya mengenai materi kepada guru.</li> <li>• Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru.</li> <li>• Siswa mendapatkan naskah sesuai dengan tema yang sudah ditentukan.</li> <li>• Siswa mendapatkan arahan mengenai</li> </ul>		<p>ganda)</p> <p>2. Observasi: Lembar observasi</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Alat/ Bahan
	<p>mengenai kegiatan jual beli.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan – pertanyaan pada lembar kerja kelompok.</li> </ul> <p><b>2. Psikomotor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan naskah.</li> </ul>	<p>bermain peran dari guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bermain peran sesuai dengan naskah yang sudah dipelajari.</li> <li>• Bersama guru, siswa menyampaikan pendapat secara berani, logis, dan tepat.</li> </ul>				

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber/ Alat/ Bahan</b>
	<p><b>3. Afektif</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi: percaya diri, berani, dan berpikir kritis.</li><li>• Keterampilan sosial, meliputi: kerjasama dan saling menghargai.</li></ul>					

## LAMPIRAN G.2 SILABUS SIKLUS II

## SILABUS

Nama Sekolah : SDN Klampisan 02 Pare Kediri  
 Kelas/ Semester : III/ I (Satu)  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Alat/ Bahan
2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.	<b>4. Kognitif</b> <b>Produk</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan perbandingan pasar tradisional dan pasar modern</li> <li>Menyebutkan manfaat dari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyimak materi yang sedang dijelaskan oleh guru mengenai perbandingan pasar tradisional dan pasar modern,</li> </ul>	Perbandingan pasar tradisional dan pasar modern, serta manfaat jual beli.	3. Tes tulis, berupa: <ul style="list-style-type: none"> <li>Esai</li> <li>Objektif (pilihan ganda)</li> </ul> 4. Observasi: Lembar	4 x 35 menit (2 x pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku paket BSE IPS kelas III.</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Alat/ Bahan
	kegiatan jual beli. <i>Proses</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati teman yang sedang melakukan permainan peran mengenai kegiatan jual beli.</li> <li>• Menjawab pertanyaan – pertanyaan pada lembar kerja</li> </ul>	serta manfaat jual beli. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bertanya mengenai materi kepada guru.</li> <li>• Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru.</li> <li>• Siswa mendapatkan naskah yang sudah ditentukan oleh guru.</li> <li>• Siswa</li> </ul>		observasi		

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Alat/ Bahan
	<p>kelompok.</p> <p><b>5. Psikomotor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan naskah.</li> </ul> <p><b>6. Afektif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi: percaya diri, berani, dan berpikir kritis.</li> </ul>	<p>mendapatkan arahan mengenai bermain peran dari guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bermain peran sesuai dengan naskah yang sudah dipelajari.</li> <li>• Bersama guru, siswa menyampaikan pendapat secara berani, logis, dan tepat.</li> </ul>				

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber/ Alat/ Bahan</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keterampilan sosial, meliputi: kerjasama dan saling menghargai.</li></ul>					

**LAMPIRAN H.1 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
PRASIKLUS****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Nama Sekolah** : SDN Klampisan 02 Pare, Kediri  
**Mata Pelajaran** : Tematik (Bahasa Indonesia, IPS, Matematika)  
**Kelas/ Semester** : III/ 1  
**Alokasi waktu** : 6 x 35 menit

---

---

**I. Standar Kompetensi**

- Bahasa Indonesia  
Mendengarkan
  1. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan.Berbicara
  2. Mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman, dan petunjuk dengan bercerita dan memberikan tanggapan/ saran.
- IPS
  1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.
- Matematika
  1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka.

**II. Kompetensi Dasar**

- Bahasa Indonesia
  - 1.2. Mengomentari tokoh – tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.
- IPS
  - 1.1. Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.

- Matematika
- 1.2. Melakukan penjumlahan dan pengurangan tiga angka.

### III. Tujuan Pembelajaran

- Bahasa Indonesia
  - Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan nama dan sifat tokoh dalam cerita binatang dengan benar.
  - Siswa dapat memberikan tanggapan dan alasan tentang tokoh cerita binatang.
- IPS
  - Siswa dapat mengidentifikasi kenampakan alam dan kenampakan buatan di lingkungan sekitar.
  - Siswa dapat menjelaskan manfaat kenampakan alam bagi kehidupan.
  - Siswa dapat menjelaskan manfaat kenampakan buatan bagi kehidupan.
- Matematika
  - Siswa dapat melakukan operasi penjumlahan tanpa menyimpan.
  - Siswa dapat melakukan operasi penjumlahan dengan menyimpan.

**Karakter Siswa yang Diharapkan: Disiplin, Kerja Keras, Rasa Ingin Tahu, Cinta Tanah Air, Peduli Lingkungan dan Tanggung Jawab.**

### IV. Materi Ajar

- Bahasa Indonesia
  - Mengomentari tokoh – tokoh cerita anak.
  - Memberikan tanggapan dan saran sederhana.
- IPS
  - Kenampakan alam dan kenampakan buatan.

- Matematika
  - Penjumlahan dan pengurangan

## V. Metode Pembelajaran

- Informasi
- Diskusi
- Tanya jawab
- Demonstrasi
- Pemberian tugas

## VI. Langkah – Langkah Pembelajaran

### A. Kegiatan Awal

Apersepsi:

- Mengisi daftar hadir siswa, berdo'a, mempersiapkan materi ajar, model dan alat peraga.
- Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat.
- Mengajukan beberapa pertanyaan materi minggu yang lalu.

### B. Kegiatan Inti

- **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

Bahasa Indonesia

- Guru menjelaskan cara menanggapi sifat – sifat tokoh dalam cerita.
- Guru menjelaskan cara menyanggah sebuah pernyataan.
- Siswa menanggapi cerita.

IPS

- Menyebutkan contoh yang termasuk kenampakan buatan.
- Menyebutkan manfaat kenampakan buatan bagi kehidupan.

### Matematika

- Menjelaskan pengurangan tiga buah bilangan dengan teknik meminjam.
- Menguji keterampilan siswa mengurangi tiga buah bilangan dengan teknik meminjam.

- **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas – tugas tertentu yang bermakna.
- memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain – lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.
- memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individu maupun kelompok.

- **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal – hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

**C. Kegiatan Akhir**

- Guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang diajarkan.
- Siswa mengumpulkan tugas sesuai materi yang diajarkan.
- Guru dan siswa menyimpulkan materi yang diajarkan.

**VII. Alat dan Sumber Belajar****Sumber Belajar:**

- Buku Bahasa Indonesia
- Buku IPS
- Buku Matematika
- Ensiklopedia
- Kamus Bahasa Indonesia
- Pedoman EYD
- Koran dan majalah
- Media elektronik

**Alat peraga:**

- Gambar kenampakan alam
- Gambar kenampakan buatan
- Teks cerita binatang

**VIII. Penilaian**

Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
		Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Disiplin:</b> Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai</li> </ul>	<b>1. Bahasa Indonesia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan nama dan sifat tokoh dalam cerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Lisan</li> <li>• Tes Tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uraian</li> <li>• Isian</li> </ul>	<b>1. Bahasa Indonesia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebutkan nama dan sifat tokoh dalam cerita</li> </ul>

Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
		Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
ketentuan dan peraturan. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Kerja Keras:</b> perilaku yang menunjukkan upaya sungguh – sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik – baiknya.</li> <li><b>Rasa Ingin Tahu:</b> Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.</li> <li><b>Cinta Tanah Air:</b> Cara</li> </ul>	binatang, <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan tanggapan dan alasan tentang tokoh cerita binatang.</li> </ul> <b>2. IPS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi kasikan kenampakan alam dan kenampakan buatan di lingkungan sekitar.</li> <li>Menjelaskan manfaat kenampakan alam bagi kehidupan.</li> <li>Menjelaskan manfaat kenampakan buatan bagi kehidupan.</li> </ul> <b>3. Matematika</b>			binatang! <ul style="list-style-type: none"> <li>Berikan tanggapan dan alasan tentang tokoh cerita binatang!</li> </ul> <b>2. IPS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jelaskanlah kenampakan alam dan kenampakan buatan di lingkungan sekitar!</li> <li>Jelaskanlah manfaat kenampakan alam bagi kehidupan!</li> <li>Jelaskanlah manfaat kenampakan buatan bagi kehidupan!</li> </ul> <b>3. Matematika</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jelaskanlah melakukan</li> </ul>

Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
		Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p>berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.</p> <p>• <b>Peduli Lingkungan:</b> Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya – upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan operasi penjumlahan tanpa menyimpan.</li> <li>• Melakukan operasi penjumlahan dengan menyimpan.</li> </ul>			<p>operasi penjumlahan tanpa menyimpan!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jelaskanlah melakukan operasi penjumlahan dengan menyimpan!</li> </ul>

Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
		Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
terjadi. • <b>Tanggung Jawab:</b> Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan YME.				

#### ❖ Kriteria Penilaian

##### 1. Produk (hasil diskusi)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	- Semua benar	4
		- Sebagian besar benar	3
		- Sebagian kecil benar	2
		- Semua salah	1

## 2. Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	- Bekerja sama	4
		- Kadang – kadang kerjasama	2
		- Tidak bekerja sama	1
2.	Partisipasi	- Aktif berpartisipasi	4
		- Kadang – kadang aktif	2
		- Tidak aktif	1

## 3. Lembar Penilaian

No.	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1.						
2.						
3.						
4.						
Dst.						

Catatan:

$$\text{Nilai} = (\text{Jumlah skor} : \text{jumlah skor maksimal}) \times 10$$

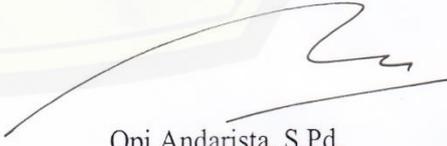
Pare, 24 Januari 2019

Mengetahui  
Kepala Sekolah SDN Klampisan 02 Pare



Dra. Tutik  
NIP. 19610703 198112 2 007

Guru Kelas III

  
Opi Andarista, S.Pd.

**LAMPIRAN H.2 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS  
I**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Nama Sekolah** : SDN Klampisan 02 Pare, Kediri  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas/ Semester** : III/ 1  
**Alokasi waktu** : 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

---

---

**I. Standar Kompetensi**

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

**II. Kompetensi Dasar**

- 2.3. Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

**III. Indikator**

**Kognitif: Produk**

- Menjelaskan pengertian jual beli.
- Menyebutkan macam – macam kegiatan jual beli.
- Menyebutkan contoh dari masing – masing bentuk kegiatan jual beli.

**Kognitif: Proses**

- Mengamati teman yang sedang melakukan permainan peran mengenai kegiatan jual beli.
- Menjawab pertanyaan – pertanyaan pada lembar kerja kelompok.

**Psikomotor**

- Melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan naskah.

**Afektif**

- Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi:
  - percaya diri
  - berani
  - berpikir kritis
- Mengembangkan keterampilan sosial:
  - kerja sama
  - menghargai orang lain

**IV. Tujuan Pembelajaran****Kognitif: Produk**

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian jual beli dengan benar.
- Siswa dapat menyebutkan macam – macam kegiatan jual beli dengan benar setelah mendengarkan penjelasan guru.
- Siswa dapat menyebutkan contoh dari masing – masing macam kegiatan jual beli setelah mendengar penjelasan dari guru dengan benar.

**Kognitif: Proses**

- Melalui penerapan metode *role playing*, siswa dapat mengamati teman yang sedang melakukan permainan peran mengenai jual beli dengan baik.
- Siswa mampu menjawab pertanyaan – pertanyaan pada lembar kerja kelompok dengan benar.

**Psikomotor**

- Dengan bimbingan guru, siswa mampu melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan naskah dengan baik.

**Afektif**

- Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi:
  - Siswa dapat menunjukkan sikap penuh percaya diri.
  - Siswa mampu dan berani tampil di depan kelas.
  - Siswa mampu menyampaikan pendapat yang tepat dan logis dalam kegiatan diskusi.
- Mengembangkan keterampilan sosial:
  - Siswa dapat berinteraksi dengan peserta lain dalam melaksanakan kegiatan kelompok.
  - Siswa mampu menghargai pendapat orang lain.

**V. Materi Pembelajaran (terlampir)****VI. Pendekatan dan Metode Pembelajaran:**

- Pendekatan : Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA)
- Model : *Student Centered Learning (SCL)*
- Metode : *Role Playing*

**VII. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

Sumber Pembelajaran : Buku siswa IPS kelas III yang relevan

**VIII. Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>		Membuka pelajaran (salam dan do'a).	Menjawab salam dan berdo'a.	10 menit
		Mengecek kehadiran siswa.	Memperhatikan guru.	
		Melakukan	Merespon guru.	

Jenis Kegiatan	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
		apersepsi.		
		Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan menggunakan metode <i>role playing</i> .	Menyimak yang disampaikan oleh guru.	
<b>Kegiatan Inti</b>	Tahap Pertama (pemanasan)	Menjelaskan tentang jual beli	Menyimak penjelasan guru.	15 menit
	Tahap Kedua (memilih partisipan/ peran)	Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan membagikan naskah drama kepada setiap kelompok untuk diperankan	Membentuk kelompok sesuai dengan yang telah ditentukan dan mempelajari naskah drama	
	Tahap Ketiga (menyusun pemeranan)	Menjelaskan peran – peran yang akan dimainkan pada masing – masing kelompok.	Memilih peran yang akan dimainkan.	15 menit
	Tahap Keempat (menyiapkan pengamat)	Meminta kelompok lain untuk mengamati	Mengamati kelompok yang bermain peran.	

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Tahap Metode Role Playing</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Siswa</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
		jalannya kegiatan bermain peran		
	Tahap Kelima (pemeranan)	Mengawasi jalannya bermain peran.	Melakukan bermain peran sesuai naskah.	60 menit
	Tahap Keenam (diskusi dan evaluasi)	Membagikan LKK dan memberikan bimbingan	Mendiskusikan tugas dengan kelompok masing – masing.	
		Melakukan pembahasan hasil diskusi kelompok	Menyampaikan hasil diskusinya bersama kelompok	30 menit
		Memberikan tugas individu dalam bentuk LKS	Mengerjakan LKS.	
<b>Penutup</b>		Menyimpulkan pembelajaran.	Menyimpulkan pembelajaran.	10 menit
		Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam.	Berdo'a dan menjawab salam.	

### IX. Penilaian

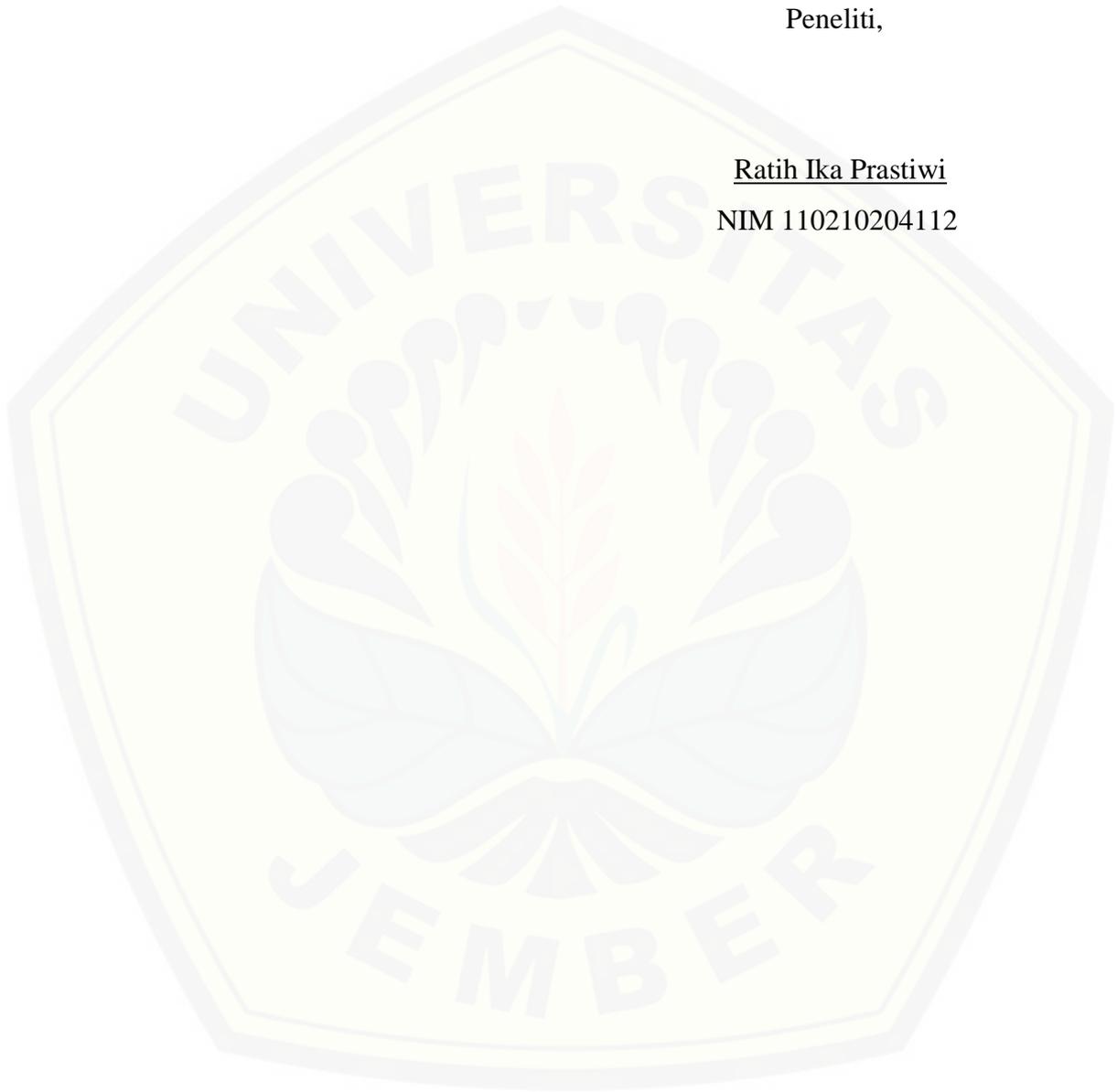
1. Penilaian Produk : Melalui Lembar Kerja Siswa (LKS)
2. Penilaian Proses : Melalui Lembar Kerja Kelompok (LKK)
3. Penilaian Psikomotor : Lembar Pengamatan

4. Penilaian Afektif : Lembar Observasi

Peneliti,

Ratih Ika Prastiwi

NIM 110210204112



**LAMPIRAN H.3 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS  
II**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Nama Sekolah** : SDN Klampisan 02 Pare, Kediri  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas/ Semester** : III/ 1  
**Alokasi waktu** : 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

---

---

**I. Standar Kompetensi**

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

**II. Kompetensi Dasar**

- 2.3. Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

**III. Indikator**

**Kognitif: Produk**

- Menyebutkan perbandingan pasar tradisional dan pasar modern
- Menyebutkan manfaat dari kegiatan jual beli.

**Kognitif: Proses**

- Mengamati teman yang sedang melakukan permainan peran mengenai jual beli.
- Menjawab pertanyaan – pertanyaan pada lembar kerja kelompok.

**Psikomotor**

- Melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan naskah.

**Afektif**

- Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi:
  - percaya diri
  - berani
  - berpikir kritis
- Mengembangkan keterampilan sosial:
  - kerja sama
  - menghargai orang lain

**IV. Tujuan Pembelajaran****Kognitif: Produk**

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan perbandingan pasar tradisional dan pasar modern.
- Siswa dapat Menyebutkan manfaat dari kegiatan jual beli.

**Kognitif: Proses**

- Melalui penerapan metode *role playing*, siswa dapat mengamati teman yang sedang melakukan permainan peran mengenai jual beli dengan baik.
- Siswa mampu menjawab pertanyaan – pertanyaan pada lembar kerja kelompok dengan benar.

**Psikomotor**

- Dengan bimbingan guru, siswa mampu melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan naskah dengan baik.

**Afektif**

- Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi:
  - Siswa dapat menunjukkan sikap penuh percaya diri.
  - Siswa mampu dan berani tampil di depan kelas.
  - Siswa mampu menyampaikan pendapat yang tepat dan logis dalam kegiatan diskusi.

- Mengembangkan keterampilan sosial:
  - Siswa dapat berinteraksi dengan peserta lain dalam melaksanakan kegiatan kelompok.
  - Siswa mampu menghargai pendapat orang lain.

#### V. Materi Pembelajaran (*terlampir*)

#### VI. Pendekatan dan Metode Pembelajaran:

- Pendekatan : Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA)
- Model : *Student Centered Learning (SCL)*
- Metode : *Role Playing*

#### VII. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

Sumber Pembelajaran : Buku siswa IPS kelas III yang relevan

#### VIII. Kegiatan Pembelajaran

Jenis Kegiatan	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>		Membuka pelajaran (salam dan do'a).	Menjawab salam dan berdo'a.	10 menit
		Mengecek kehadiran siswa.	Memperhatikan guru.	
		Melakukan apersepsi.	Merespon guru.	
		Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan	Menyimak yang disampaikan oleh guru.	

Jenis Kegiatan	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
		menggunakan metode <i>role playing</i> .		
<b>Kegiatan Inti</b>	Tahap Pertama (pemanasan)	Menjelaskan tentang perbandingan pasar tradisional dan pasar modern, serta manfaat jual beli	Menyimak penjelasan guru.	15 menit
	Tahap Kedua (memilih partisipan/ peran)	Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan membagikan naskah drama kepada setiap kelompok untuk diperankan	Membentuk kelompok sesuai dengan yang telah ditentukan dan mempelajari naskah drama	
	Tahap Ketiga (menyusun pemeranan)	Menjelaskan peran – peran yang akan dimainkan pada masing – masing kelompok.	Memilih peran yang akan dimainkan.	15 menit
	Tahap Keempat (menyiapkan pengamat)	Meminta kelompok lain untuk mengamati jalannya kegiatan bermain peran	Mengamati kelompok yang bermain peran.	

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Tahap Metode Role Playing</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Siswa</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	Tahap Kelima (pemeranan)	Mengawasi jalannya bermain peran.	Melakukan bermain peran sesuai naskah.	60 menit
	Tahap Keenam (diskusi dan evaluasi)	Membagikan LKK dan memberikan bimbingan	Mendiskusikan tugas dengan kelompok masing – masing.	
		Melakukan pembahasan hasil diskusi kelompok	Menyampaikan hasil diskusinya bersama kelompok	30 menit
		Memberikan tugas individu dalam bentuk LKS	Mengerjakan LKS.	
<b>Penutup</b>		Menyimpulkan pembelajaran.	Menyimpulkan pembelajaran.	10 menit
		Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam.	Berdo'a dan menjawab salam.	

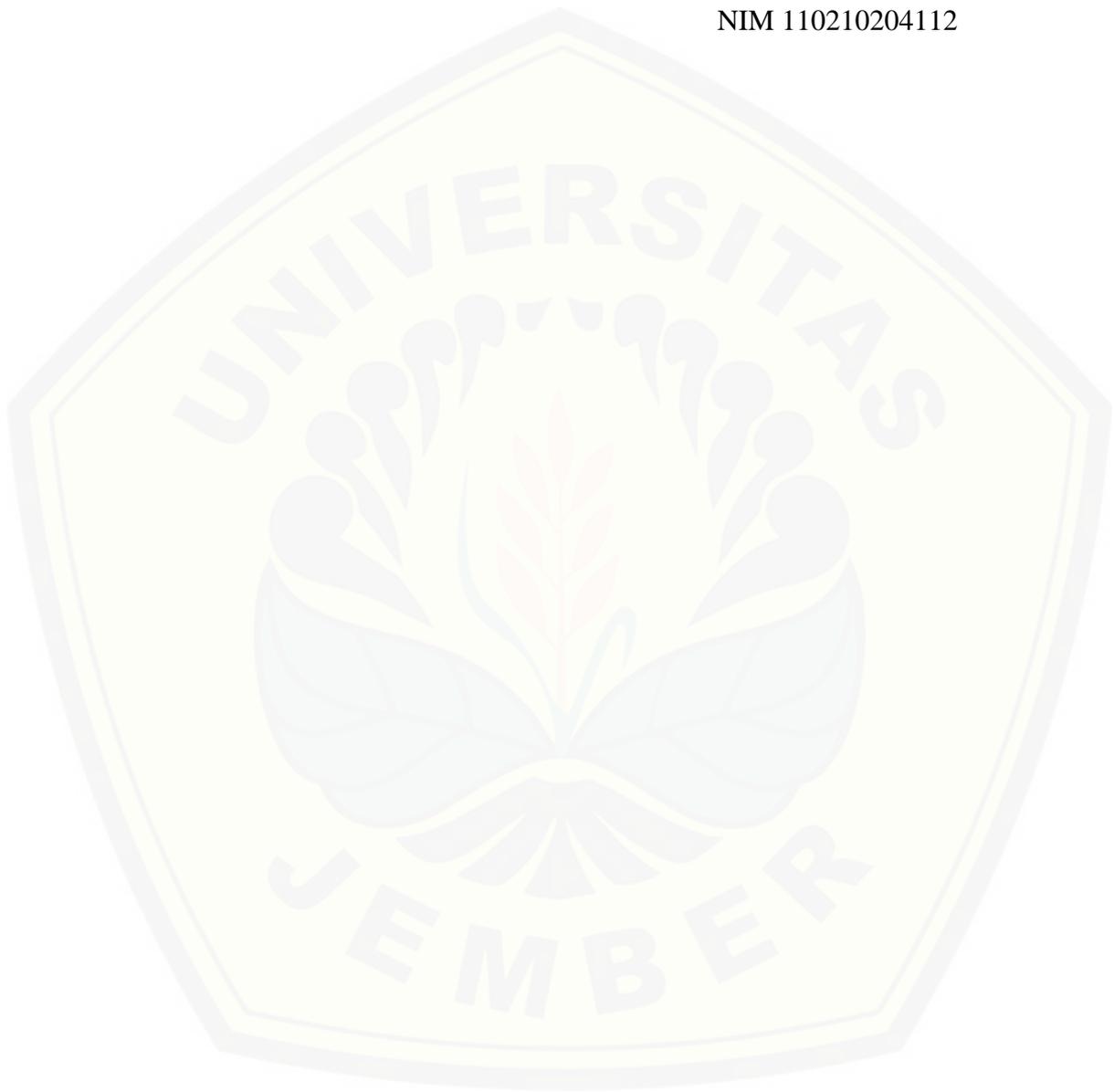
### IX. Penilaian

5. Penilaian Produk : Melalui Lembar Kerja Siswa (LKS)
6. Penilaian Proses : Melalui Lembar Kerja Kelompok (LKK)
7. Penilaian Psikomotor : Lembar Pengamatan
8. Penilaian Afektif : Lembar Observasi

Peneliti,

Ratih Ika Prastiwi

NIM 110210204112



**LAMPIRAN I. TEKS BERMAIN PERAN****LAMPIRAN I.1 TEKS BERMAIN PERAN SIKLUS I****TEKS BERMAIN PERAN****KELOMPOK 1****MEMPERGUNAKAN WAKTU LIBUR DENGAN BIJAK****Pemeran:**

1. **Bunga** sebagai **Nenek**
2. **Bryan** sebagai **Paman Alang**
3. **Rafli** sebagai **Upin**
4. **Richi** sebagai **Ipin**
5. **Kesha** sebagai **Mei – Mei**
6. **Rahmad** sebagai **Ehsan**
7. **Arifin** sebagai **Fizi**
8. **Roehan** sebagai **Jarjit**

*Libur sekolah pun tiba. Upin & Ipin pun masih bermalas – malasan di rumah dengan melihat tv. Nenek pun sedikit kesal dengan perbuatan Upin dan Ipin.*

Nenek : “Upin, Ipin, bantu kakak di kebun, jangan hanya melihat tv saja.”

Upin : “Ini kan liburan nek, kami ingin bersantai.”

Ipin : “Iya nek, ini kan hari libur.”

Kakak : “Jangan bermalas – malasan! Cepat bantu kakak!”

Upin & Ipin : (dengan wajah muram) “Baiklah.”

*Jam pun menunjukkan pukul 12.00. Upin dan Ipin telah selesai membantu kakak berkebun. Setelah itu mereka diminta kakaknya untuk membelikan*

*kebutuhan pokok, seperti beras, gula, minyak, dan lain sebagainya. Tiba – tiba ada yang mengetuk pintu. Upin pun bergegas untuk membukanya. Ternyata Mei – Mei yang mengetuk pintu dan mengajak Ehsan, Fizi, dan Jarjit ke rumah Upin dan Ipin.*

- Upin : “Ada apa kalian ke sini?”  
 Mei – Mei & Ehsan : “Ayo kita bermain!”  
 Fizi & Jarjit : “Ayo main sepak bola!”  
 Upin & Ipin : “Kami tidak bisa bermain sekarang, kami harus disuruh kakak untuk membeli sesuatu di warung Paman Alang.”  
 Mei - mei : (berteriak girang) “Saya ikut!”  
 Ehzan, Fizi, Jarjit : (dengan kompak) “Aku juga ikut!”  
 Upin & Ipin : “Ayo berangkat sekarang!”

*Mereka pun pergi ke warung paman Alang. Sesampainya di sana, paman Alang menyambut mereka dengan ramah.*

- Paman Alang : “Pasti kalian ke sini disuruh kakak kalian kan? Nah, mau membeli apa?”  
 Upin : “Iya paman. Saya ingin membeli beras 2 kg, gula 1 kg, garam 1 bungkus, telur 0,5 kg, minyak goreng 1 liter, lalu...”  
 Ipin : “Susu coklat 5 bungkus dan sabun mandi paman.”  
 Paman Alang : (berjalan menuju rak yang berjajar) “Tunggu sebentar, paman ambilkan dulu. Tapi apakah kalian bisa membawanya?”  
 Teman – teman : (menyahut) “Kan ada kita paman!”  
 Upin : “Jadi, berapakah yang harus kami bayar paman?”  
 Paman Alang : (sambil menghitung menggunakan kalkulator) “Total yang harus kalian bayar 86.300 rupiah.”  
 Ipin : “Ini paman..” (menyodorkan uang 100.000)  
 Paman Alang : “Ini kembaliannya.”

Upin dan teman : “Terima kasih paman!”  
 Paman Alang : “Iya. Hati – hati membawa barangnya!”  
 Fizi : (bersuara lantang) “Beres paman!”

*Upin dan teman – teman pun pulang ke rumah dengan membawa barang belanjaan yang dibeli dari warung Paman Alang.*

## **KELOMPOK 2**

### **LIBUR TELAH USAI**

#### **Pemeran:**

1. **Billy** sebagai **Pak Ahtong**
2. **Afifah** sebagai **Bu Ros**
3. **Ulfa** sebagai **Mail**
4. **Sukma** sebagai **Ijat**
5. **Saskia** sebagai **Paman Muhto**
6. **Lavira** sebagai **Susanti**
7. **Naufa** sebagai **Saleh**

*Libur kenaikan kelas pun telah usai. Besok anak – anak desa Durian Runtuh harus kembali bersekolah. Mail adalah anak dari keluarga yang berkecukupan. Dia anak dari Pak Ahtong dan Bu Ros. Keluarga Mail, setiap kenaikan kelas memiliki kebiasaan berbelanja keperluan sekolah, seperti tas, sepatu, seragam, dan lain – lain.*

*Seperti biasa, Mail sedang berkumpul dengan ayah dan ibunya di ruang keluarga.*

Mail : “Ayah, nanti sore kita jadi pergi ke toko paman Muhto untuk membeli peralatan sekolah Mail kan? ”  
 Bu Ros : (menyahut) “Iya, jadi Mail.”

- Mail : “Ibu juga ikut ayah?”  
Pak Ahtong : “Iya” (sambil mengganti saluran TV)  
Mail : “Nanti berangkat jam berapa ayah?”  
Pak Ahtong : “Jam 3 sore saja. Kalau sekarang cuaca masih panas.”  
Mail : “Baik ayah.”

*Waktu pun menunjukkan 14.30 WIB, keluarga Mail pun bersiap – siap pergi ke toko Paman Muhto untuk membeli perlengkapan sekolah Mail.*

- Pak Ahtong : “Ibu.. Mail.. sudah siap belum? Ayah tunggu di luar ya.”  
Ibu : “Tunggu sebentar yah.”  
Mail : (keluar rumah dengan riang) “Sudah dong ayah!”

*Di depan rumah Mail, lewatlah teman sekelas Mail, yaitu Ijat dan Saleh Mereka berhenti di depan rumah Mail.*

- Ijat : “Mail, kamu mau pergi ke mana?”  
Saleh : “Iya, sepertinya kamu senang sekali.”  
Mail : “Aku mau ke toko Paman Muhto bersama ayah dan ibuku, aku akan membeli tas dan sepatu baru.”  
Ijat dan Saleh : “Oh begitu..”  
Saleh : “Oke lah Mail, kami pulang dulu.”  
Ijat dan Saleh : “Permisi om..”  
Pak Ahtong : “Iya”  
Bu Ros : (keluar pintu rumah) “Ayo ayah, kita berangkat!”

*Mereka pun berangkat ke toko Paman Muhto. Setibanya di sana Mail sangat gembira. Dia pun tidak sabar untuk memilih dan mencoba apa yang dibutuhkannya. Setelah dia memilih barang yang sesuai dengan keinginannya, dia pun memanggil ayah dan ibunya.*

- Mail : “Bu, aku ingin sepatu hitam bertali ini, lalu aku juga ingin tas bergambar Superman ini bu.” (sambil menunjuk sepatu dan tas tersebut)
- Bu Ros : “Kamu sudah yakin dengan pilihanmu?”
- Mail : “Sudah bu.”
- Bu Ros : “Baiklah kalau begitu. Sekarang kita cari seragam buat kamu.”
- Mail : “Baik bu.”

*Di toko tersebut, Mail bertemu dengan teman sekelasnya, yaitu Susanti.*

- Susanti : (sambil melambaikan tangan) “Mail!!”
- Mail : “Hai Susanti! Sedang apa kamu di sini?”
- Susanti : “Aku membeli seragam dan tas sekolah. Kamu beli apa?”
- Mail : (menunjukkan barang yang dibawanya) “Ini dan juga seragam sekolah.”
- Susanti : “Oh.. begitu! Kalau begitu, aku ke kasir dulu ya Mail. Sampai jumpa besok di sekolah.”
- Mail : “Oke Susanti!”

*Mail pun menuju rak yang berisikan seragam sekolah. Setelah Mail mencoba seragam dan menemukan ukuran yang pas untuknya, dia dan orang tuanya pun pergi menuju kasir untuk membayar barang yang diinginkannya.*

- Pak Ahtong : “Berapa total semuanya pak?”
- Paman Muhto : “Semuanya menjadi 360 ribu rupiah pak.”
- Pak Ahtong : (mengeluarkan dompet dan menyerahkan uang 400 ribu rupiah) “Ini pak.”
- Paman Muhto : “Ini pak, truk dan kembaliannya” (menyerahkan truk dan uang 40 ribu rupiah)
- Pak Ahtong : “Terima kasih pak..”

*Mail dan orang tuanya pun pulang ke rumah.*



**LAMPIRAN I.2 TEKS BERMAIN PERAN SIKLUS II****KELOMPOK 1****LIBUR TELAH USAI****Pemeran:**

1. **Bryan** sebagai **Pak Ahtong**
2. **Bunga** sebagai **Bu Ros**
3. **Rafli** sebagai **Mail**
4. **Richi** sebagai **Ijat**
5. **Rahmad** sebagai **Paman Muhto**
6. **Kesha** sebagai **Susanti**
7. **Roehan** sebagai **Saleh**
8. **Arifin** sebagai **Jamal**

*Libur kenaikan kelas pun telah usai. Besok anak – anak desa Durian Runtuh harus kembali bersekolah. Mail adalah anak dari keluarga yang berkecukupan. Dia anak dari Pak Ahtong dan Bu Ros. Keluarga Mail, setiap kenaikan kelas memiliki kebiasaan berbelanja keperluan sekolah, seperti tas, sepatu, seragam, dan lain – lain.*

*Seperti biasa, Mail sedang berkumpul dengan ayah dan ibunya di ruang keluarga.*

Mail : “Ayah, nanti sore kita jadi pergi ke toko paman Muhto untuk membeli peralatan sekolah Mail kan? ”

Bu Ros : (menyahut) “Iya, jadi Mail.”

Mail : “Ibu juga ikut ayah?”

Pak Ahtong : “Iya” (sambil mengganti saluran TV)

Mail : “Nanti berangkat jam berapa ayah?”

Pak Ahtong : “Jam 3 sore saja. Kalau sekarang cuaca masih panas.”

Mail : “Baik ayah.”

*Waktu pun menunjukkan 14.30 WIB, keluarga Mail pun bersiap – siap pergi ke toko Paman Muhto untuk membeli perlengkapan sekolah Mail.*

Pak Ahtong : “Ibu.. Mail.. sudah siap belum? Ayah tunggu di luar ya.”  
Ibu : “Tunggu sebentar yah.”  
Mail : (keluar rumah dengan riang) “Sudah dong ayah!”

*Di depan rumah Mail, lewatlah teman sekelas Mail, yaitu Ijat, Saleh, dan Jamal. Mereka berhenti di depan rumah Mail.*

Ijat : “Mail, kamu mau pergi ke mana?”  
Saleh : “Iya, sepertinya kamu senang sekali.”  
Mail : “Aku mau ke toko Paman Muhto bersama ayah dan ibuku, aku akan membeli tas dan sepatu baru.”  
Ijat dan Saleh : “Oh begitu..”  
Jamal : “Kamu mau beli apa? Bukannya sepatu, tas, dan seragammu masih bagus ya?”  
Mail : “Iya sih, memang masih bagus, tetapi aku sudah bosan dengan tas dan sepatuku.”  
Jamal : “Oh...”  
Saleh : “Oke lah Mail, kami pulang dulu.”  
Ijat, Saleh, dan Jamal : “Permisi om..”  
Pak Ahtong : “Iya”  
Bu Ros : (keluar pintu rumah) “Ayo ayah, kita berangkat!”

*Mereka pun berangkat ke toko Paman Muhto. Setibanya di sana Mail sangat gembira. Dia pun tidak sabar untuk memilih dan mencoba apa yang dibutuhkannya. Setelah dia memilih barang yang sesuai dengan keinginannya, dia pun memanggil ayah dan ibunya.*

- Mail : “Bu, aku ingin sepatu hitam bertali ini, lalu aku juga ingin tas bergambar Superman ini bu.” (sambil menunjuk sepatu dan tas tersebut)
- Bu Ros : “Kamu sudah yakin dengan pilihanmu?”
- Mail : “Sudah bu.”
- Bu Ros : “Baiklah kalau begitu. Sekarang kita cari seragam buat kamu.”
- Mail : “Baik bu.”

*Di toko tersebut, Mail bertemu dengan teman sekelasnya, yaitu Susanti.*

- Susanti : (sambil melambaikan tangan) “Mail!!”
- Mail : “Hai Susanti! Sedang apa kamu di sini?”
- Susanti : “Aku membeli seragam dan tas sekolah. Kamu beli apa?”
- Mail : (menunjukkan barang yang dibawanya) “Ini dan juga seragam sekolah.”
- Susanti : “Oh.. begitu! Kalau begitu, aku ke kasir dulu ya Mail. Sampai jumpa besok di sekolah.”
- Mail : “Oke Susanti!”

*Mail pun menuju rak yang berisikan seragam sekolah. Setelah Mail mencoba seragam dan menemukan ukuran yang pas untuknya, dia dan orang tuanya pun pergi menuju kasir untuk membayar barang yang diinginkannya.*

- Pak Ahtong : “Berapa total semuanya pak?”
- Paman Muhto : “Semuanya menjadi 360 ribu rupiah pak.”
- Pak Ahtong : (mengeluarkan dompet dan menyerahkan uang 400 ribu rupiah) “Ini pak.”
- Paman Muhto : “Ini pak, truk dan kembaliannya” (menyerahkan truk dan uang 40 ribu rupiah)
- Pak Ahtong : “Terima kasih pak..”

*Mail dan orang tuanya pun pulang ke rumah.*

## **KELOMPOK 2**

### **MEMPERGUNAKAN WAKTU LIBUR DENGAN BIJAK**

#### **Pemeran:**

1. **Afifah** sebagai **Nenek**
2. **Ulfa** sebagai **Paman Alang**
3. **Sukma** sebagai **Upin**
4. **Saskia** sebagai **Ipin**
5. **Lavirase** sebagai **Mei – Mei**
6. **Naufa** sebagai **Ehsan**
7. **Billy** sebagai **Jarjit**

*Libur sekolah pun tiba. Upin & Ipin pun masih bermalas – malasan di rumah dengan melihat tv. Nenek pun sedikit kesal dengan perbuatan Upin dan Ipin.*

Nenek : “Upin, Ipin, bantu kakak di kebun, jangan hanya melihat tv saja.”

Upin : “Ini kan liburan nek, kami ingin bersantai.”

Ipin : “Iya nek, ini kan hari libur.”

Kakak : “Jangan bermalas – malasan! Cepat bantu kakak!”

Upin & Ipin : (dengan wajah muram) “Baiklah.”

*Jam pun menunjukkan pukul 12.00. Upin dan Ipin telah selesai membantu kakak berkebun. Setelah itu mereka diminta kakaknya untuk membelikan kebutuhan pokok, seperti beras, gula, minyak, dan lain sebagainya. Tiba – tiba*

*ada yang mengetuk pintu. Upin pun bergegas untuk membukanya. Ternyata Mei – Mei yang mengetuk pintu dan mengajak Ehsan dan Jarjit ke rumah Upin dan Ipin.*

- Upin : “Ada apa kalian ke sini?”  
Mei – Mei & Ehsan : “Ayo kita bermain!”  
Jarjit : “Ayo main sepak bola!”  
Upin & Ipin : “Kami tidak bisa bermain sekarang, kami harus disuruh kakak untuk membeli sesuatu di warung Paman Alang.”  
Mei - mei : (berteriak girang) “Saya ikut!”  
Ehzan dan Jarjit : (dengan kompak) “Aku juga ikut!”  
Upin & Ipin : “Ayo berangkat sekarang!”

*Mereka pun pergi ke warung paman Alang. Sesampainya di sana, paman Alang menyambut mereka dengan ramah.*

- Paman Alang : “Pasti kalian ke sini disuruh kakak kalian kan? Nah, mau membeli apa?”  
Upin : “Iya paman. Saya ingin membeli beras 2 kg, gula 1 kg, garam 1 bungkus, telur 0,5 kg, minyak goreng 1 liter, lalu...”  
Ipin : “Susu coklat 5 bungkus dan sabun mandi paman.”  
Paman Alang : (berjalan menuju rak yang berjajar) “Tunggu sebentar, paman ambilkan dulu. Tapi apakah kalian bisa membawanya?”  
Teman – teman : (menyahut) “Kan ada kita paman!”  
Upin : “Jadi, berapakah yang harus kami bayar paman?”  
Paman Alang : (sambil menghitung menggunakan kalkulator) “Total yang harus kalian bayar 86.300 rupiah.”  
Ipin : “Ini paman..” (menyodorkan uang 100.000)  
Paman Alang : “Ini kembaliannya.”  
Upin dan teman : “Terima kasih paman!”

Paman Alang : “Iya. Hati – hati membawa barangnya!”

*Upin dan teman – teman pun pulang ke rumah dengan membawa barang belanjaan yang dibeli dari warung Paman Alang.*



**LAMPIRAN J. LEMBAR KERJA KELOMPOK****LAMPIRAN J.1 LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS I****Lembar Kerja Kelompok (LKK)**

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1. ....	6. ....
2. ....	7. ....
3. ....	8. ....
4. ....	9. ....
5. ....	10. ....

CTP © 2009

**Lakukan sesuai petunjuk di bawah ini !**

- 1. Setelah kalian mendapatkan kelompok, tentukan ketua kelompoknya!**
- 2. Pelajarilah naskah yang sudah kalian dapatkan bersama kelompok kalian!**
- 3. Tampilkan naskah yang sudah kalian pelajari bersama kelompokmu di depan kelas!**
- 4. Setelah kalian bermain peran, diskusi dan jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut dengan benar!**

**Jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut dengan jawaban yang benar!**

1. Dari naskah yang sudah kalian tampilkan, apa yang dimaksud dengan kegiatan jual beli?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

2. Apakah yang dimaksud dengan pembeli?

.....  
.....  
.....  
.....

3. Apakah yang dimaksud dengan penjual?

.....  
.....  
.....  
.....

4. Tuliskan percakapan mana yang menandakan terjadinya kegiatan jual beli!

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## LAMPIRAN J.2 LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS II

**Lembar Kerja Kelompok (LKK)**

Nama Kelompok :  
Nama Anggota Kelompok :

1. ....	6. ....
2. ....	7. ....
3. ....	8. ....
4. ....	9. ....
5. ....	10. ....

CTP © 2009

Lakukan sesuai petunjuk di bawah ini !

1. Setelah kalian mendapatkan kelompok, tentukan ketua kelompoknya!
2. Pelajarilah naskah yang sudah kalian dapatkan bersama kelompok kalian!
3. Tampilkan naskah yang sudah kalian pelajari bersama kelompokmu di depan kelas!
4. Setelah kalian bermain peran, diskusi dan jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut dengan benar!



**LAMPIRAN K. SOAL TEST****LAMPIRAN K.1 SOAL TEST SIKLUS I**

**A. Berilah tanda silang (x) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang menurut kalian benar!**

1. Kegiatan yang berhubungan dengan jual beli barang disebut...
  - a. pariwisata
  - b. perdagangan
  - c. pertanian
  - d. perindustrian
2. Pedagang yang menjual dagangannya di pinggir jalan disebut...
  - a. pedagang keliling
  - b. kaki lima
  - c. grosir
  - d. penyalur
3. Di pasar dibuat ruangan yang berpetak – petak untuk tiap jenis barang. Petak – petak itu disebut...
  - a. kamar
  - b. los
  - c. warung
  - d. kios

4. Kegiatan jual beli terjadi jika ada kesepakatan harga barang antara penjual dengan...
  - a. penjual
  - b. pembeli
  - c. pedagang
  - d. orang
5. Tempat jual beli segala macam barang-barang dan dilengkapi mainan anak-anak dan restoran disebut...
  - a. warung
  - b. kios
  - c. kedai
  - d. mal
6. Pasar induk disebut juga pasar...
  - a. Nyata
  - b. Inpres
  - c. Utama
  - d. loak
7. Ibu membeli barang kebutuhan sehari-hari di...
  - a. kantor pos
  - b. apotek
  - c. pasar
  - d. toko bahan bangunan
8. Barang yang dijual di koperasi sekolah, misalnya...
  - a. buku tulis
  - b. tape recorder
  - c. beras
  - d. besi
9. Penjual yang berjalan menuju calon pembeli dengan menawarkan dagangannya disebut penjual...
  - a. kaki lima
  - b. konsumen

c. keliling

d. asongan

10. Membeli bahan bangunan sebaiknya di toko...

a. kelontong

b. baju

c. swalayan

d. material

**B. Jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang benar!**

1. Apakah yang dimaksud dengan pasar?
2. Sebutkan sembilan macam bahan kebutuhan pokok!
3. Jelaskan pengertian dari pasar swalayan!
4. Apa yang dimaksud pasar tradisional?
5. Bagaimana cara kita berbelanja supaya lebih hemat?

## LAMPIRAN K.2 SOAL TEST SIKLUS II

**Lembar Kerja Siswa (LKS)**



**Nama :**  
**Kelas :**  
**No. Absen :**

**Nilai:**

**A. Berilah tanda silang (x) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang menurut kalian benar!**

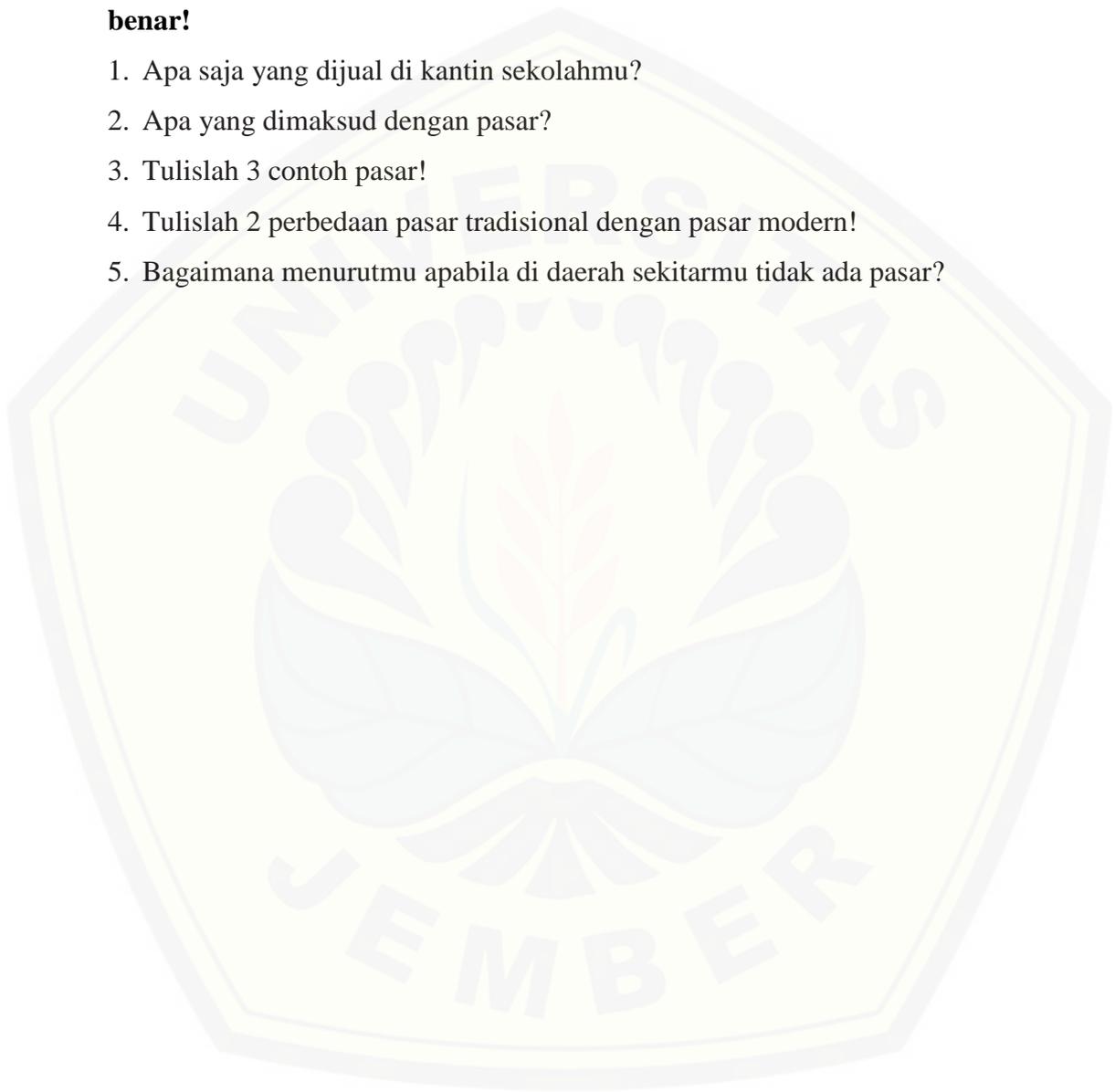
1. Tempat kegiatan jual beli ialah, kecuali...
  - a. Pasar
  - b. Warung
  - c. Toko
  - d. Rumah
2. Warung di sekolah disebut pula...
  - a. Toko
  - b. Apotek
  - c. Kantin
  - d. Supermarket
3. Tidak semua kebutuhan manusia dihasilkan...
  - a. Langsung
  - b. Sendiri
  - c. Pabrik
  - d. Orang lain
4. Dari beternak menghasilkan...
  - a. TV
  - b. Obat

- c. Daging
  - d. Padi
5. Toko elektronik menjual...
  - a. Sayur – sayuran
  - b. Buah – Buah
  - c. Semen
  - d. Radio
6. Ciri-ciri pasar tradisional ialah...
  - a. Bisa ditawar
  - b. Tidak bisa ditawar
  - c. Harga mahal
  - d. Pembayaran dengan kartu kredit
7. Ciri-ciri pasar modern adalah...
  - a. Tempat kotor
  - b. Bisa ditawar
  - c. Pembeli dilayani langsung oleh penjual
  - d. Pembayaran lewat kasir
8. Pasar loak adalah...
  - a. Pasar yang menjual barang bekas
  - b. Pasar yang menjual beras
  - c. Pasar yang menjual sayur mayur
  - d. Pasar yang menjual hewan
9. Setiap pembelian tidak hanya dapat dibayar tunai dengan uang, tapi dapat pula dibayar dengan...
  - a. Mencicil
  - b. Lunas
  - c. Kartu kredit
  - d. Hutang
10. Setiap barang yang dibeli pada pasar swalayan harus dibayar melalui...
  - a. Loker
  - b. Kasir

- c. Penjaga
- d. ATM

**B. Jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang benar!**

1. Apa saja yang dijual di kantin sekolahmu?
2. Apa yang dimaksud dengan pasar?
3. Tulislah 3 contoh pasar!
4. Tulislah 2 perbedaan pasar tradisional dengan pasar modern!
5. Bagaimana menurutmu apabila di daerah sekitarmu tidak ada pasar?



**LAMPIRAN L. KISI – KISI SOAL TEST****LAMPIRAN L.1 KISI – KISI SOAL TEST SIKLUS I****Kisi – Kisi Soal Test Siklus I**

Nama Sekolah : SDN Klampisan 02 Pare Kediri  
 Kelas : III  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Jumlah Soal : 15  
 Alokasi Waktu : 70 menit  
 Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang  
 Kompetensi Dasar : 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

<b>Indikator Pembelajaran</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Bobot</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>Uraian Soal</b>	<b>Kunci Jawaban</b>
Menjelaskan pengertian jual beli.	1	C1	4	PG	Kegiatan yang berhubungan dengan jual beli barang disebut... a. pariwisata b. perdagangan c. pertanian d. perindustrian	B
	4	C1	4	PG	Kegiatan jual beli terjadi jika ada kesepakatan harga barang antara penjual dengan...	B

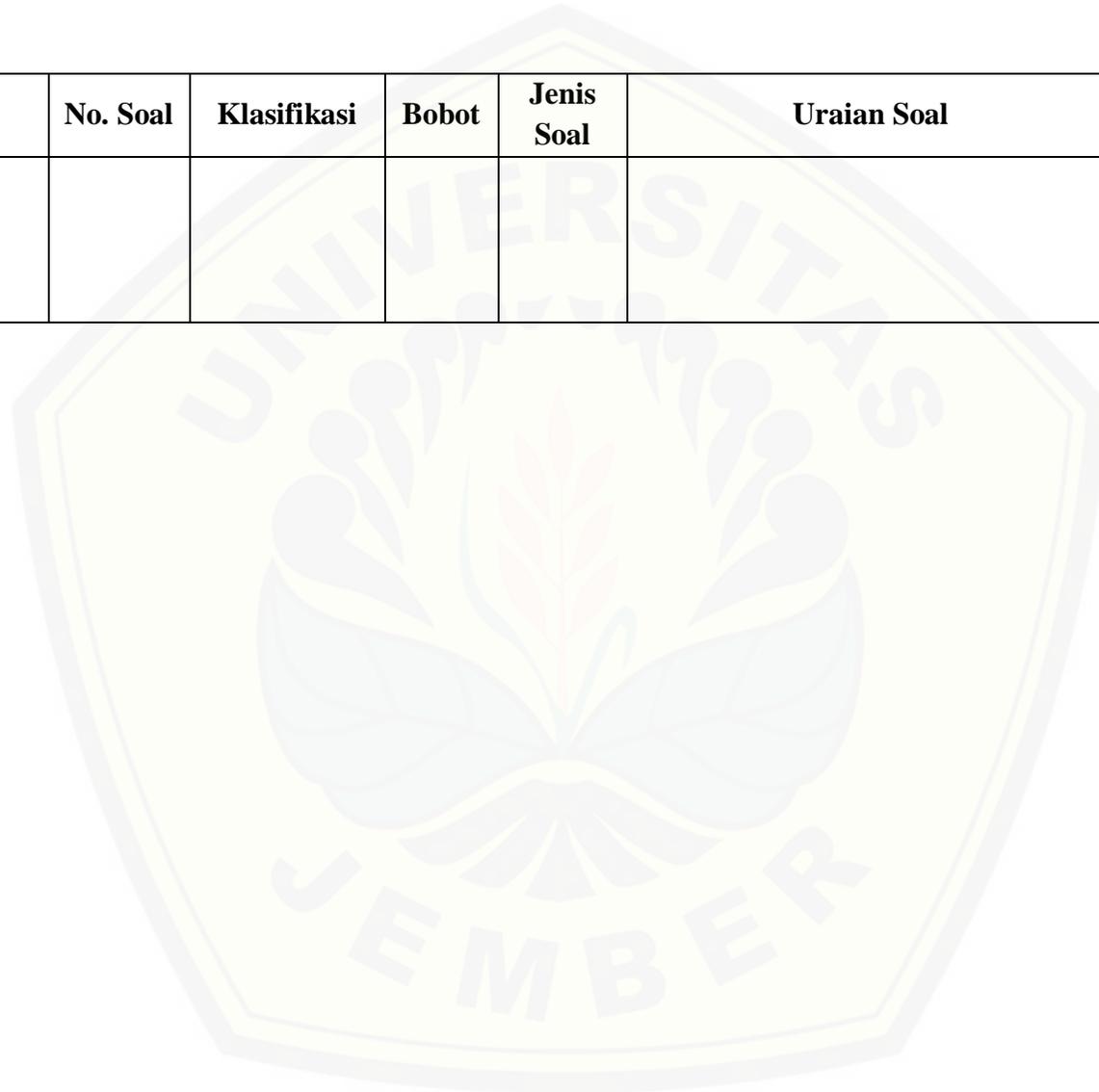
Indikator Pembelajaran	No. Soal	Klasifikasi	Bobot	Jenis Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
					a. penjual b. pembeli c. pedagang d. orang	
	9	C2	4	PG	Penjual yang berjalan menuju calon pembeli dengan menawarkan dagangannya disebut penjual... a. kaki lima b. konsumen c. keliling d. asongan	D
	1	C1	12	Essay	Apakah yang dimaksud dengan pasar?	Pasar adalah tempat bertemu/berkumpulnya penjual dan pembeli
	2	C2	12	Essay	Sebutkan sembilan macam bahan kebutuhan pokok!	Beras, gula, garam, telur, susu, daging, minyak goreng, jagung, dan minyak tanah.
	5	C2	12	Essay	Bagaimana cara kita berbelanja	Agar lebih hemat,

Indikator Pembelajaran	No. Soal	Klasifikasi	Bobot	Jenis Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
					supaya lebih hemat?	kita bisa berbelanja di pasar tradisional, karena di pasar tradisional harganya bisa ditawar. Selain belanja di pasar tradisional, kita belanja apa saja yang dibutuhkan/ diperlukan.
Menyebutkan macam – macam kegiatan jual beli.	2	C1	4	PG	Pedagang yang menjual dagangannya di pinggir jalan disebut... a. pedagang keliling b. kaki lima c. grosir d. penyalur	B
	3	C2	4	PG	Di pasar dibuat ruangan yang berpetak – petak untuk tiap jenis barang. Petak – petak itu disebut...	D

Indikator Pembelajaran	No. Soal	Klasifikasi	Bobot	Jenis Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
					a. kamar b. los c. warung d. kios	
	5	C2	4	PG	Tempat jual beli segala macam barang-barang dan dilengkapi mainan anak-anak dan restoran disebut... a. warung b. kios c. kedai d. mal	D
	6	C2	4	PG	Pasar induk disebut juga pasar... a. Nyata b. Inpres c. Utama d. Loak	C
	7	C1	4	PG	Ibu membeli barang kebutuhan sehari-hari di... a. kantor pos b. apotek c. pasar	C

Indikator Pembelajaran	No. Soal	Klasifikasi	Bobot	Jenis Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
					d. toko bahan bangunan	
	8	C1	4	PG	Barang yang dijual di koperasi sekolah, misalnya... a. buku tulis b. tape recorder c. beras d. besi	A
	10	C1	4	PG	Membeli bahan bangunan sebaiknya di toko... a. kelontong b. baju c. swalayan d. material	D
	3	C2	12	Essay	Jelaskan pengertian dari pasar swalayan!	Swalayan adalah tempat yang pembelinya dapat memilih dan mengambil barang yang ingin dibeli sendiri.
	4	C1	12	Essay	Apa yang dimaksud pasar tradisional?	Pasar tradisional adalah tempat

<b>Indikator Pembelajaran</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Bobot</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>Uraian Soal</b>	<b>Kunci Jawaban</b>
						yang pembelinya secara langsung dilayani oleh penjual.



**LAMPIRAN L.2 KISI – KISI SOAL TEST SIKLUS II****Kisi – Kisi Soal Test Siklus II**

Nama Sekolah : SDN Klampisan 02 Pare Kediri  
 Kelas : III  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Jumlah Soal : 15  
 Alokasi Waktu : 70 menit  
 Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang  
 Kompetensi Dasar : 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

<b>Indikator Pembelajaran</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Bobot</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>Uraian Soal</b>	<b>Kunci Jawaban</b>
Menyebutkan perbandingan pasar tradisional dan pasar modern	1	C1	4	PG	Tempat kegiatan jual beli ialah, kecuali... a. Pasar b. Warung c. Toko d. Rumah	D
	2	C1	4	PG	Warung di sekolah disebut pula... a. Toko b. Apotek c. Kantin	C

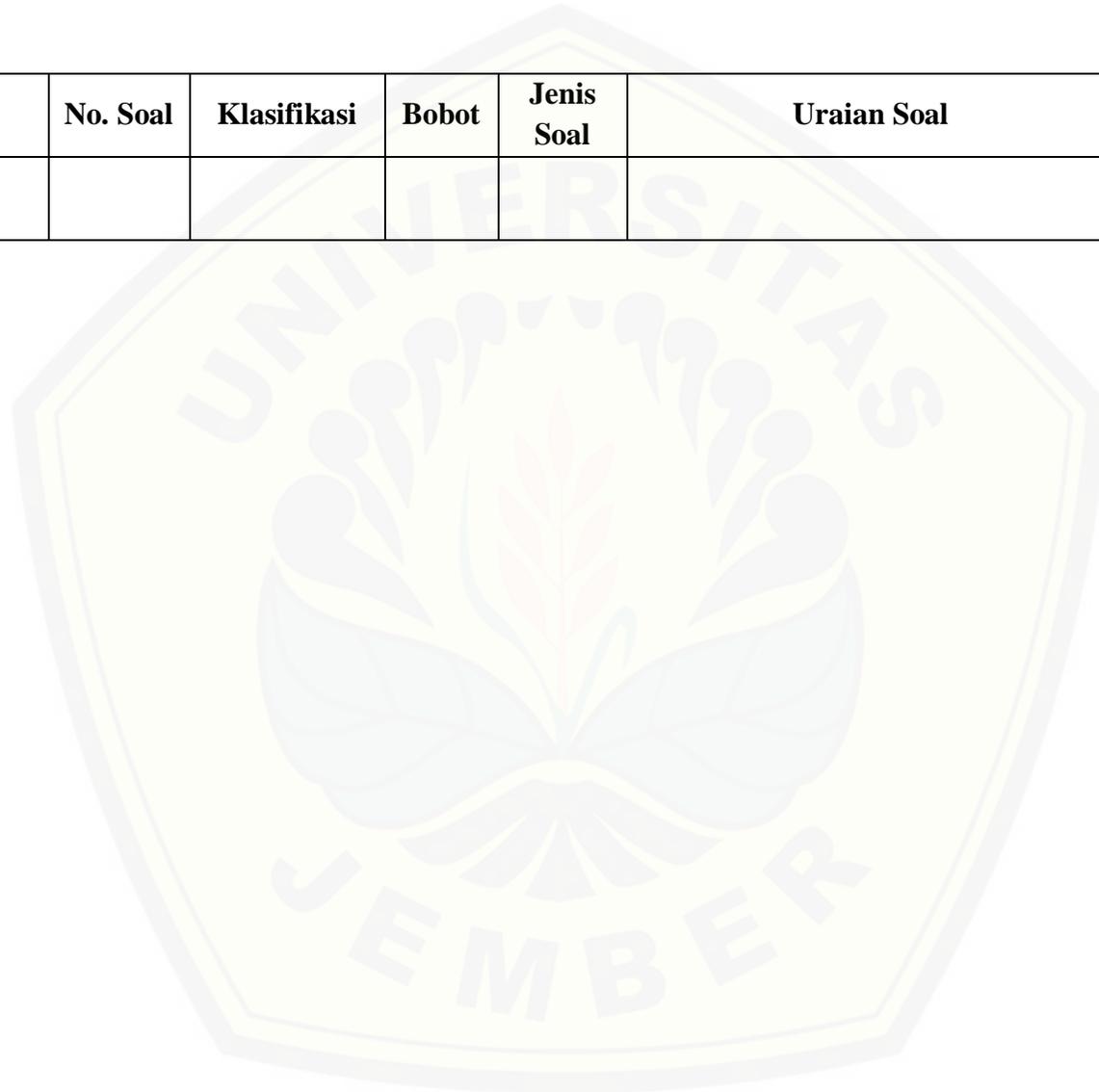
Indikator Pembelajaran	No. Soal	Klasifikasi	Bobot	Jenis Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
					d. Supermarket	
	5	C1	4	PG	Toko elektronik menjual... a. Sayur – sayuran b. Buah – Buahan c. Semen d. Radio	D
	6	C1	4	PG	Ciri-ciri pasar tradisional ialah... a. Bisa ditawar b. Tidak bisa ditawar c. Harga mahal d. Pembayaran dengan kartu kredit	A
	7	C1	4	PG	Ciri-ciri pasar modern adalah... a. Tempat kotor b. Bisa ditawar c. Pembeli dilayani langsung oleh penjual d. Pembayaran lewat kasir	D
	8	C1	4	PG	Pasar loak adalah... a. Pasar yang menjual barang bekas b. Pasar yang menjual beras c. Pasar yang menjual sayur mayur d. Pasar yang menjual hewan	A

Indikator Pembelajaran	No. Soal	Klasifikasi	Bobot	Jenis Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
	9	C2	4	PG	Setiap pembelian tidak hanya dapat dibayar tunai dengan uang, tapi dapat pula dibayar dengan... a. Mencicil b. Lunas c. Kartu kredit d. Hutang	C
	10	C2	4	PG	Setiap barang yang dibeli pada pasar swalayan harus dibayar melalui... a. Loker b. Kasir c. Penjaga d. ATM	B
	1	C2	12	Essay	Apa saja yang dijual di kantin sekolahmu?	Kantin sekolahku menjual peralatan tulis (pensil, pulpen, penghapus), makanan ringan, minuman, dsb.
	2	C1	12	Essay	Apa yang dimaksud dengan pasar?	Pasar adalah tempat bertemu/

Indikator Pembelajaran	No. Soal	Klasifikasi	Bobot	Jenis Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
						berkumpulnya penjual dan pembeli
	3	C1	12	Essay	Tulislah 3 contoh pasar!	Pasar Loak, Pasar Sayur, dan Pasar Hewan.
	4	C2	12	Essay	Tulislah 2 perbedaan pasar tradisional dengan pasar modern!	Pasar Tradisional: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Harga bisa ditawarkan</li> <li>2. Pembeli dilayani langsung oleh penjual.</li> <li>3. Pembayaran tunai</li> </ol> Pasar Modern: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Harga pas/ tidak bisa ditawarkan</li> <li>2. Pembeli mengambil barang yang dibutuhkan sendiri</li> <li>3. Pembayaran</li> </ol>

Indikator Pembelajaran	No. Soal	Klasifikasi	Bobot	Jenis Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
						tunai atau menggunakan kartu kredit.
Menyebutkan manfaat dari kegiatan jual beli	3	C1	4	PG	Tidak semua kebutuhan manusia dihasilkan... a. Langsung b. Sendiri c. Pabrik d. Orang lain	B
	4	C1	4	PG	Dari beternak menghasilkan... a. TV b. Obat c. Daging d. Padi	C
	5	C2	12	Essay	Bagaimana menurutmu apabila di daerah sekitarmu tidak ada pasar?	Apabila tidak ada pasar, maka masyarakat sulit memenuhi kebutuhannya sehari – hari, karena distributor/pemasok kebutuhan

<b>Indikator Pembelajaran</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Bobot</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>Uraian Soal</b>	<b>Kunci Jawaban</b>
						terbesar ada di pasar.



## LAMPIRAN M. MATERI PEMBELAJARAN

### Kegiatan Jual Beli

Pernahkah kamu diminta ibumu membeli sesuatu di toko sekitar rumahmu? Pernahkah kamu makan di kantin sekolahmu? Toko, warung, pasar, kantin, koperasi sekolah merupakan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan lingkungan sekolah.

Di dalam kegiatan jual beli terdapat beberapa pelaku. Pelaku kegiatan jual beli meliputi penjual dan pembeli. Penjual adalah orang yang menjual barang dagangan. Sedangkan pembeli adalah orang yang membeli barang dagangan.

#### A. Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah

Setiap keluarga mempunyai kebutuhan. Kebutuhan tersebut antara lain adalah makanan, pakaian, dan kebutuhan hidup lainnya. Untuk mendapatkan semua kebutuhan kita harus berbelanja. Tempat – tempat perbelanjaan antara lain warung, toko, dan pasar. Di pasar banyak pedagang yang menjual kebutuhan sehari – hari yang kita butuhkan. Orang yang tinggal di dekat pasar pun dapat menambah penghasilan mereka. Misalnya membuka titipan sepeda, menjual makanan dan minuman atau menjadi kuli angkut barang.

#### 1. Macam – Macam Tempat Kegiatan Jual Beli

Tempat terjadinya kegiatan jual beli, antara lain di warung, toko-toko, dan pasar, baik pasar tradisional maupun pasar swalayan. Berikut adalah tempat-tempat kegiatan jual beli.

##### a. Warung

Warung adalah tempat untuk menjual dan membeli barang kebutuhan sehari-hari. Contohnya beras, minyak, gula, kopi, teh, sayur-sayuran, sabun, pasta gigi, sampo, dan berbagai keperluan hidup lainnya. Warung biasanya terdapat di rumah – rumah. Barang yang dijual juga hanya sedikit dan harganya terkadang boleh ditawar. Dapatkah kamu menyebutkan warung siapa saja yang ada di lingkungan tempat tinggalmu?

##### b. Toko

Pernahkah kamu diajak ayah atau ibumu pergi ke toko? Membeli apa saja kamu di toko tersebut? Barang yang dijual di toko biasanya lebih banyak daripada di warung. Sekarang ada toko yang khusus menjual satu macam kebutuhan saja. Misalnya, toko beras, sepatu,



pakaian, alat listrik, dan mainan. Harga barang di toko sudah ditetapkan dan tidak boleh ditawar. Di toko kita bisa memilih barang dengan bebas dan membayar sesuai dengan harga yang telah ditetapkan.

### c. Pasar



Adakah pasar di dekat rumahmu? Pernahkah kamu pergi ke pasar? Ada apa saja di sana? Pasar merupakan tempat berkumpulnya para penjual dan pembeli. Semua kebutuhan sehari – hari tersedia di pasar. Di pasar banyak terdapat kios-kios yang menjual berbagai macam barang. Ada kios yang khusus menjual sayuran, daging sapi, daging ayam, buah, sembako, dan masih banyak lagi barang-barang yang dijual di pasar. Di pasar kita dapat memilih dan menawar barang yang akan kita beli, sehingga kita dapat membeli kebutuhan kita dengan harga yang lebih murah.

### d. Supermarket

Supermarket adalah toko yang pembelinya dapat memilih dan mengambil barang yang ingin dibeli. Barang – barang di supermarket tidak bisa ditawar. Persediaan barang di supermarket lebih banyak dan lebih lengkap dibanding toko biasa. Setelah mengambil barang – barang yang dibutuhkan, pembeli membawanya ke kasir. Kasir akan menghitung jumlah barang yang



dibeli dan menyebutkan jumlah harga yang harus dibayar oleh pembeli. Untuk mengatasi antrian yang panjang, biasanya disediakan beberapa tempat pembayaran di supermarket. Tempat pembelanjaan di supermarket dibuat nyaman. Ruangnya diberi penyejuk udara atau AC. Di supermarket juga dilengkapi dengan arena permainan anak dan kantin.

## 2. Barang Kebutuhan Sehari – Hari

Kita hidup membutuhkan berbagai macam barang. Misalnya, kebutuhan untuk makan. Makan merupakan kebutuhan pokok. Kita memerlukan nasi yang berasal dari beras. Kita juga memerlukan sayuran, telur, daging, ikan, tahu, dan tempe untuk lauk pauk.

Untuk membersihkan badan kita perlu mandi. Untuk mandi kita membutuhkan sabun, sampo, sikat gigi, dan pasta gigi. Sabun mandi untuk membersihkan badan. Sikat gigi dan pasta gigi berguna untuk membersihkan gigi dari kuman penyakit, dan sampo untuk mencuci rambut. Ibu berbelanja ke pasar. Ibu membeli kebutuhan sehari-hari. Ada beras, gula pasir, teh, kopi, susu, minyak goreng, telur, daging, ikan, dan sampo. Ibu juga membeli sayuran dan buah – bahan. Ada bayam, wortel, kacang, buncis, kangkung dan terung. Ada juga buah-buahan, seperti pepaya, mangga, nanas, apel, dan sebagainya. Ibu juga membeli keperluan bumbu dapur, seperti garam, gula merah, merica, bawang putih, bawang merah, dan cabai.

## B. Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah

Kegiatan jual beli selain yang ada di pasar, warung, dan toko seperti yang sudah diuraikan di atas ada juga kegiatan jual beli yang ada di sekolah. Kegiatan jual beli yang ada di sekolah, antara lain koperasi dan kantin sekolah.

### 1. Koperasi Sekolah

Di sekolah biasanya ada koperasi sekolah. Koperasi sekolah menjual berbagai keperluan dan perlengkapan sekolah seperti buku, pensil, penggaris, penghapus, dan lain-lain. Harga barang yang dijual di koperasi biasanya lebih murah atau sama dengan harga di pasar. Kita bisa membeli perlengkapan sekolah yang kita perlukan di koperasi sekolah.

### 2. Kantin Sekolah



Selain koperasi, di sekolah juga ada kantin. Kantin ini menjual berbagai macam makanan. Bila istirahat tiba, kita bisa membeli makanan dan minuman di kantin. Jadi, kita tidak perlu membeli jajanan di luar sekolah. Biasanya makanan atau jajanan yang dijual di kantin sekolah lebih sehat. Makanan yang dijual di kantin sekolah selalu di bungkus dengan plastik atau ditutupi, sehingga

lebih terjamin kebersihannya.

Sebaiknya bila membeli jajanan pilihlah yang dibungkus plastik atau jajanan yang ditempatkan dalam wadah yang tertutup. Hal ini untuk menjaga agar makanan tidak dihinggapi lalat. Makanan yang dihinggapi lalat bisa menyebabkan sakit perut. Jadi, kamu harus hati-hati dalam memilih atau membeli makanan.

LAMPIRAN N. FOTO KEGIATAN



Gambar 1. Siswa mendengarkan penjelasan guru



Gambar 2. Siswa berpartisipasi dalam memilih peran



Gambar 3. Siswa melakukan bermain peran



Gambar 4. Siswa mengerjakan lembar kerja kelompok

**LAMPIRAN O. BIODATA PENELITI**

Nama : Ratih Ika Prastiwi  
NIM : 110210204112  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 23 September 1993  
Agama : Islam  
Alamat : Jalan Galunggung No. 46, Pare, Kediri, 64211  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Riwayat Pendidikan : 1. SD Negeri Pare 4 1999 - 2005  
2. SMP Negeri 2 Pare 2005 - 2008  
3. SMA Negeri 2 Pare 2008 - 2011

**LAMPIRAN O. SURAT PENELITIAN****LAMPIRAN O.1 SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

PEMERINTAH KABUPATEN KEDIRI  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI KLAMPISAN 02  
KECAMATAN KANDANGAN  
Jl. Kartini, Ds. Klampisan, Kec. Kandangan, Kab. Kediri

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Tutik  
NIP : 19610703 198112 2 007  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDN Klampisan 02

Menerangkan bahwa:

Nama : Ratih Ika Prastiwi  
NIM : 110210204112  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Prguruan Tinggi : Universitas Jember

Telah melakukan penelitian di SDN Klampisan 02 guna menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jual Beli SDN Klampisan 02".

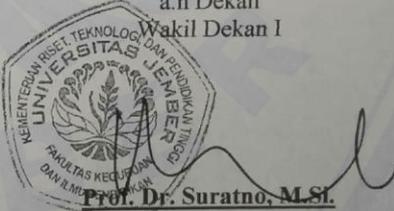
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pare, 24 Januari 2019



Kepala Sekolah SDN Klampisan 02  
**Dra. Tutik**  
NIP 19610703 198112 2 007

## LAMPIRAN O.2 PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS JEMBER</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121 Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475 Laman: www.fkip.unej.ac.id	
Nomor	: 1.4.5.0 /UN25.1.5/LT/2019	20 FEB 2019
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Ijin Penelitian	
Yth. Ibu Kepala SD Negeri Klampisan 02 Pare - Kediri		
Dalam rangka memperoleh data – data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini,		
Nama	: Ratih Ika Prastiwi	
NIM	: 110210204112	
Jurusan	: Ilmu Pendidikan	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Bermaksud melaksanakan Penelitian tentang “Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jual Beli Pada Siswa Kelas III SDN Klampisan 02 Pare Kediri”, di sekolah yang Ibu pimpin.		
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Ibu berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.		
Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.		
a.n Dekan Wakil Dekan I		
 <b>Prof. Dr. Suratno, M.Si.</b> NIP. 19670625 199203 1 003		